

KILLZONE 3 GRAMY W MULTI - PONAD 30 RECENZJI!

GRY VIDEO I KONSOLE

LISTOPAD 2010 / 11/2010

新
2

PLUS

PS3 | XBOX 360 | PSP | Wii | DS



CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

NR 140 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342



WYWIAD Z SZEFA
DZIAŁU XBOXA W POLSCE
KONKURSY: WYGRAJ HALO
REACH, XBOX LIVE
I KOSZULKI Z KRATOSEM!
BOSSOWIE W GRACH VIDEO

GOD OF WAR DUCH SPARTY

OSTATNIE SŁOWO KRATOSA

RAPORT

RESISTANCE 3

NOWY BOHATER, NOWE ZAGROŻENIE

RAPORT

KINECT

PODSUMOWANIE
PRZED PREMIERĄ

ZRECENZOWANE



THE FIGHT



CASTLEVANIA: LOS



FABLE 3

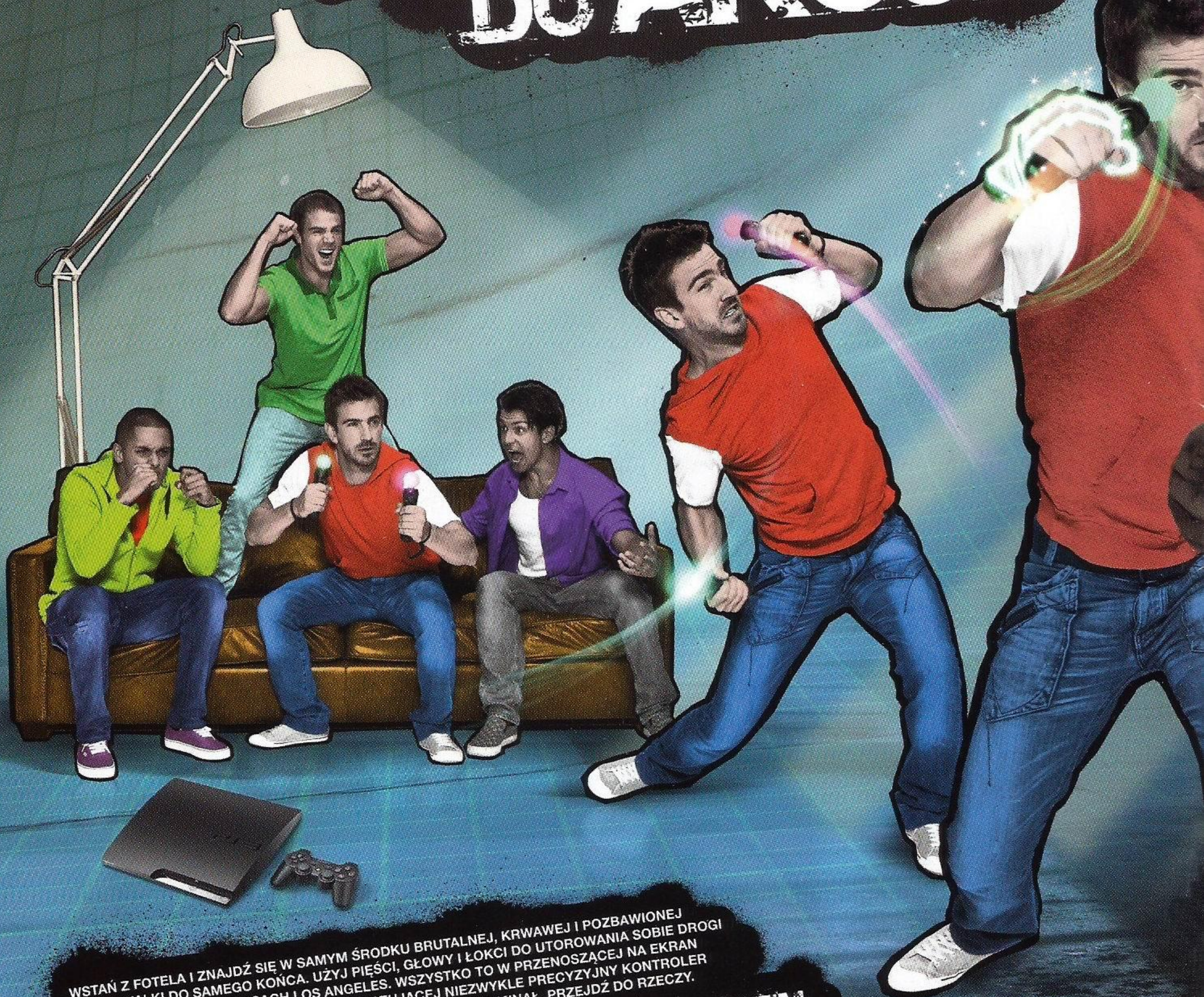


STAR WARS: TFU II

A TAKŻE: FALLOUT: NEW VEGAS, PES 2011, TIME CRISIS: RAZING STORM, NBA 2K11, VANQUISH, NBA JAM, THE SIMS 3, SAW II i inne!

PlayStation®Move

RUSZAJ DO AKCJI!



WSTAŃ Z FOTEŁ I ZNAJDŹ SIĘ W SAMYM ŚRODKU BRUTALNEJ, KRWAWEJ I POZBAWIONEJ
REGUŁ WALKI DO SAMEGO KOŃCA. UŻYJ PIĘŚCI, GŁOWY I ŁOKCI DO UTOROWANIA SOBIE DROGI
NA NIEBEZPIECZNYCH ULICACH LOS ANGELES. WSZYSTKO TO W PRZENOSZĄCEJ NA EKRAN
WSZYSTKIE TWOJE RUCHY GRZE WYKORZYSTUJĄCEJ NIEZWYKLE PRECYZYJNY KONTROLER
RUCHU PLAYSTATION®MOVE. CZAS NA GADANIE JUŻ DAWNO MINĄŁ. PRZEJDŹ DO RZECZY.

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM...



PS3™

PlayStation 3



Nowy PlayStation Move na PlayStation 3

MENU // LISTOPAD 2010



30 RESISTANCE 3



46 CASTLEVANIA



74 VANQUISH



62 THE FIGHT



36 KINECT



78 FABLE III



50 GOD OF WAR: DUCH SPARTY



54 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

SPECJAL

030> RESISTANCE 3

Nowy bohater, nowe zagrożenie – pierwsze informacje o kontynuacji zasłużonej serii.

034> BOSS FIGHT

Bossowie w grach to wdzięczny temat – sasori zgłębia zagadnienie.

036> KINECT: PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ

Wszystko, co powinniście wiedzieć, plus pierwsze wrażenia z obcowania z grami.

040> WYWIAD Z SZEFAMI DZIAŁU XBOXA

Do kogo kierowany jest Kinect? Jak sprzedają się gry na Xboxa 360 w Polsce? Zadajemy trudne pytania!

NEWSFLASH

008> KILLZONE 3 BETA

Gramy w przepiękną multiplayerową betę.

012> DIRT 3

Codemasters szykuje kolejną część swojego racera.

014> DUKE NUKEM FOREVER

Czy Książę powróci na tron?

018> ON/OFF 2010

Raport z warszawskich targów gier i elektroniki.

020> HORYZONT

Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć!

022> WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

Szykuje się ostra kosmiczna rzeźnia.

024> AFTERFALL: INSANITY

Polska odpowiedź na Fallout?

026> TRON: EVOLUTION

STALE

018> CHARTS

Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

028> ACHIEVEMENT UNLOCKED

Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

044> RECENZJE

Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS

Zagłębiemy się w zamierzchłe czasy konsol.

095> FAQ

Listy od czytelników w imadło DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER

Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

045> WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

046> CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

048> TIME CRISIS: RAZING STORM

050> GOD OF WAR: DUCH SPARTY

052> SONIC COLOURS

054> STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

056> THE SHOOT

057> RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

058> FALLOUT: NEW VEGAS

060> ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

061> DJ HERO 2

062> THE FIGHT

064> FRONT MISSION EVOLVED

065> SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES

066> NBA 2K11

068> A SHADOW'S TALE

069> SINGSTAR: POLSKIE HITY 2

069> TOM CLANCY'S GHOST RECON: PREDATOR

069> ALAN WAKE: PISARZ

070> PES 2011: PRO EVOLUTION SOCCER

072> SUPER MEAT BOY

072> SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1

072> HYDROPHOBIA

072> DEAD SPACE: IGNITION

073> NBA JAM

074> VANQUISH

076> NHL 11

077> SHAUN WHITE SKATEBOARDING

078> FABLE III

082> THE LAST WINDOW

082> ALIEN BREED 2: ASSAULT

083> SAW II: FLESH & BLOOD

084> THE SIMS 3

16

www.pegi.info



PlayStation Move

Celuj precyzyjnie
dzięki kontrolerowi
ruchuPlayStation
Network

TIME CRISIS RAZING STORM

ZAWIERA TAKŻE



GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

Legendarna seria Time Crisis doczekała się właśnie kolejnej części, a także dwóch dodatkowych tytułów. Zniszcz wszystko w zasięgu wzroku, w tym wyposażonych w najnowocześniejszy sprzęt terrorystów, których jedynym celem jest powstrzymanie cię. Zaprosz kumpli do przyłączenia się do walki, weź udział w starciach online, a do gry wykorzystaj kontroler ruchu PlayStation Move, aby emocje sięgnęły zenitu. Przygotuj się na ostre strzelanie i... oby nie zabrakło ci amunicji.

eu.playstation.com/Time-Crisis-Razing-Storm

PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe

Pięć godzin kampanii

Gry stają się coraz krótsze i coraz prostsze

Trwa zmasowany atak wydawców na nasze portfele – w tym numerze zrecenzowaliśmy jeszcze więcej gier niż w poprzednim miesiącu. Wszystko po to, byście wiedzieli, w co tak naprawdę warto zagrać podczas długich, jesiennych wieczorów. Na pewno warto, jeśli nie mieliście tego jeszcze w planach, zainteresować się nową Castlevanią – to sycąca, pomysłowa, a przy tym przesłiczna przygoda w kapitalnym klimacie. Przy okazji nowa gra Konami, wyprodukowana dla japońskiego giganta przez Hiszpanów z MercurySteam, wymierza siarczysty policzek najnowszemu trendowi, któremu ulega coraz więcej developerów. Imię jego brzmi „tryb kampanii na 5 godzin” i nie do końca mi się podoba. Pół biedy, jeśli to fps, który przecież zawsze ma multiplayer – można ukończyć singla i bawić się jeszcze długo i namiętnie. Gorzej, jeśli tego multi nie ma, jak w Star Wars: The Force Unleashed II. Tym zagadnieniem zajmuje się Mielu w swoim felietonie otwierającym recenzje, a ja chciałbym jedynie zasygnalizować, że przy wystawianiu oceny bierzemy pod uwagę również długość zabawy.

PlayStation Move chwyciło, a zapotrzebowanie jest tak wielkie, że stosunkowo trudno jest kupić urządzenie w naszym kraju. Widać, że posiadaczom PS3 podoba się kontroler ruchu i nic w tym dziwnego – to bardzo fajna zabawka, a w tym miesiącu recenzujemy kilka kolejnych pozycji, które świetnie sprawdzają się z Move. Do podboju naszych domów w listopadzie szykuje się Kinect, czyli zbliżona oferta dla posiadaczy Xboxa 360. Oferta zbliżona, ale jednak inna, o czym zapewniają nas przedstawiciele Microsoftu, z którymi przeprowadziliśmy wywiad, a także podsumowaliśmy informacje dotyczące Kinecta. Czy kamera ma szansę na równie spektakularny sukces co Move? Przekonamy się za dwa, trzy miesiące. Na pewno sporą barierą jest wysoka cena, ale pod tym względem rynek nie raz już zaskakiwał nawet najlepszych analityków. A właśnie, jeśli jesteśmy przy cenach – zarówno gry wymagające do działania Move, jak tytuły opracowane na Kinecta są tańsze od „normalnych”, core'owych gier. Co oczywiście nas cieszy, tym bardziej, że to w większości raczej nieskomplikowane zabawki, które bawią w inny sposób, niż rozbudowany i długi Fallout: New Vegas, czy dwudziestogodzinna Castlevania: Lords of Shadow. Dlatego przy ocenianiu gier bierzemy również pod uwagę ich cenę.

Za miesiąc rozprawimy się z Assassinem, Call of Duty i Need For Speed – recenzji tych gier nie mogliśmy popęlić w tym numerze ze względu na embarga wydawców. Kto wie, być może będzie też Gran Turismo 5? Do przeczytania na początku grudnia! //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
polifoniczne kłamczuski

Miał być miesiąc pod znakiem Gran Turismo, a tu Kazunori odwalil taki numer. Jeśli premiera ma mieć miejsce w tym roku – musi to się stać najpóźniej na dwa tygodnie przed świętami. Za co trzymamy naturalnie kciuki. Z innej beczki – jakoś tak mi smutno, że w europejskiej stolicy zamieszkiwanej przez ponad dwa miliony osób kolejny raz nie udało się odpalić fajnej imprezy dla graczy. Tak, mówię o przerażająco słabym On/Off. Czy będzie kolejna edycja w przyszłym roku?

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
idiot savant mode

Październik pod znakiem Fallouta. New Vegas wessało mnie jak odkurzacz i wciąż nie chce popuścić. Najzabawniejsze (albo najtragiczniejsze, jak kto woli) w tym wszystkim, że gra jest tak potwornie schrzaniąca technicznie. Przy każdym dogrywaniu odruchowo wstrzymuję oddech i próbuję siłą umysłu powstrzymać zwiechę. A i tak średnio raz na jedną-dwie godziny mi się nie udaje. I co robię? Wywalam płytkę przez okno przeklinając programistów? Nie. Grzecznie resetuję konsolę i ponownie odpalam sejwa.

Special Guest Stars: Krooger, zoaltar

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
hyper family social timer hardcore

Drzwizus! On/Off, które zastąpiło PGA okazało się totalną kupą. Mam nadzieję, że ta impreza nie odzwierciedla stanu polskiej branży gier video, bo się potnę. Tron, kilka staroci na Wii, wciśnięte w kąt Guitar Hero i DJ Hero, gra taneczna z MJ na Wii na stanowisku Ubi, a poza tym co? Gdzie EA z NFSem? Gdzie Sony z Move? Microsoft uratował sytuację. Warto było pójść dla Kinect, choćby po to, by wyrobić sobie opinię. Na razie nie kupuję. Move też. Ani Wii. Redakcyjne mi wystarczą, ha! ;]

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
królewski początek sezonu

Kto by przypuszczał, że X360 na początku listopada 2010 będzie miał więcej do zaoferowania niż PS3? Rewelacyjne, być może najlepsze Halo, Fable, Alan Wake w niskiej cenie, nawet Forza 3 zyskuje nadprogramowo, bo wyraźna data premiery GT5 ponownie się rozmyła. To nie jest najlepsza jesień w historii gier video, wyniki sprzedaży cholernie słabą, ale i tak hitów wychodzi tyle, że nie ma szans wyrobić się z nimi do zimowego wysypu. Ferie przed konsolą to bardzo realny scenariusz..

GRZEGORZ BROL // Fax
tańczyłem przed telewizorem

Zamierzam wykupić karnet na basen, bo muszę poprawić kondycję przed kolejnymi grami na Move i Kinect. Kilka godzin z tymi zabawkami spowodowało, że następnego dnia obudziłem się z zakwasami. Co się stało z graniem na kanapie? Nadal nie czuję nadchodzącej rewolucji. Nie rozumiem też, czemu gry stają się coraz bardziej uproszczone. Molyneux chce sprzedać Fable niedzielnym graczom, więc stworzył samograj, w którym kooperacja pozwala na seks z przyjacielem z XBL. Straszne.

MICHAŁ SZYMCZAK // Sasori
jesienne marudy

Kiedy po pięciu godzinach zabawy z SW: Tfu2 ujrzałem napisy końcowe, szczeka opadła mi ze zdziwienia. Ja rozumiem, że Modern Warfare 2 wcale dłuższy nie jest, ale na Teutatesa – tam jest multi, w które można grać miesiącami! Gra singlowa nie ma prawa wsiąkać po dwóch wieczorach, nie za pełną cenę. Z drugiej strony, jest kwestia nowego Fallouta. Gra jest tak obszerna i tak ogromna, że w dzisiejszym natłoku zajęć nie mam nawet czasu na dobre się wkręcić. Kapryśny?

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
he took flight and rose above all

Ten miesiąc był wyjątkowo pechowy. W ciągu paru dni spaliło mi się w domu kilka kosztownych urządzeń, co skończyło się długami, z których będę przez jakiś czas wychodził. Mam nadzieję, że czarna seria już się nie powtórzy. Na szczęście mogłem zapomnieć o problemach przy dwóch rewelacyjnych koszykówkach: NBA Jam i NBA 2k11. Jedna to czysty arcade, druga to realistyczna do bólu (i wściekłości) symulacja, ale obie bawią jak mało co. Ta druga posłała nawet w kąt Fifę. Zobaczymy, na jak długo.

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
Kaz, why?

Październik potwornie mnie zawiódł. Oczywiście za sprawą postawy Sony, które po raz kolejny przełożyło premierę Gran Turismo 5. Rozbił mnie kompletnie nie sam fakt, że w ogóle nastąpiła obsuwa, ale to, że firma poinformowała o tym w momencie, gdy już „witałem się z gąską”. Trudno, czekam już tyle lat, poczekam jeszcze kilka tygodni. Oby nie miesięcy. Mam tylko nadzieję, że gra sprostą moim oczekiwaniom, co ostatnio udaje się coraz mniejszej liczbie tytułów.



Numer 140 // listopad 2010
issn 1505-8204 // index: 345342

MAGAZYN

Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nac.: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol
//fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki,
Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak,
Miłosz, Andrzej Mądrzak, Marcin
Sikora, Michał Szymczak, Adam
Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik,
Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster,
Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: M+F+G
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki
w godzinach 13-15

REKLAMA

Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega PT. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

19 – procent Japończyków uważa, że cena 3DSa (25 tysięcy jenów, czyli około 870 złotych) jest zbyt wysoka. Z kolei Yuji Naka, twórca Sonica, nie kryje zdziwienia, bo zakładał, że urządzenie będzie trochę droższe. Z kim się zgadzacie?

30 – tysięcy dolarów wydał Microsoft na stworzenie prototypu Kinecta. Niewiele, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że produkcja urządzenia pochłonęła „setki milionów dolarów”. To słowa Dona Matricka z Microsoftu. Czyżby ta kasa poszła na funkcję rozpoznawanie języka migowego i mowy oraz kamerę o rozdzielczości 640x480, które zostały usunięte z finalnej wersji produktu?

55 – minut trwa speedrun hardcore'owego Demon's Souls na PS3. Możecie go zobaczyć na youtube na kanale użytkownika alternaw. Skromny Japończyk okiełśnił siebie mianem boga i stwierdził, że nikt nie jest w stanie pobić jego rekordu. Ma chłopak absolutną rację.

60 – kłatek animacji (stałe) w 1080p, to coś czego nie udało się jeszcze osiągnąć twórcom Gran Turismo 5. Podobno „gubi się” kilka fpsów, gdy tuż przed graczem znajduje się kilkanaście samochodów, a do tego na przykład pada deszcz. Yamauchi błaga o wybaczenie za ten straszny bug. Kaz, nie ośmieszaj się, tylko daj nam zagrać!

86 – tysięcy sztuk Guitar Hero: Warriors of Rock znikło z półek sklepowych w pierwszym tygodniu sprzedaży gry w Stanach. Katastrofa. Amerykanom chyba przejadło się granie na plastikowym wiosle. Bobby Kotick znajdzie winnych, zwolni i postawi przed sądem.

Najnowsze Gry!

Najlepsze Ceny!

✉ ultima@ultima.pl ☎ (22) 485-52-11

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl



XBOX LIVE

PREMIERA XBOX LIVE W POLSCE!

**Ograniczona ilość
bonusów do HALO Reach!**

Wzmocnij doznania gry w Halo Reach z usługą Xbox Live PL!



199,90 zł

**Ekskluzywne DLC
na PS3 tylko u nas!**

EDYCJA COLLECTOR CODEX
szczegóły na ultima.pl



249,90 zł

Premiera 19.11.2010



**Zamów grę przed premierą aby mieć
gwarancję otrzymania **EDYCJI LIMITOWANEJ!****

- ♦ 2 dodatkowe samochody
- ♦ Wcześniejszy dostęp do 4 samochodów

Do zamówień przedpremierowych w Ultime dodatkowe
2 samochody: **Porsche Cayman S** i **Dodge Viper SRT-10**

~~229,90 zł~~

199,90 zł

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KILLZONE 3

Gramy w multiplayerową betę!

INFO

DEVELOPER: GUERRILLA GAMES
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LUTY 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

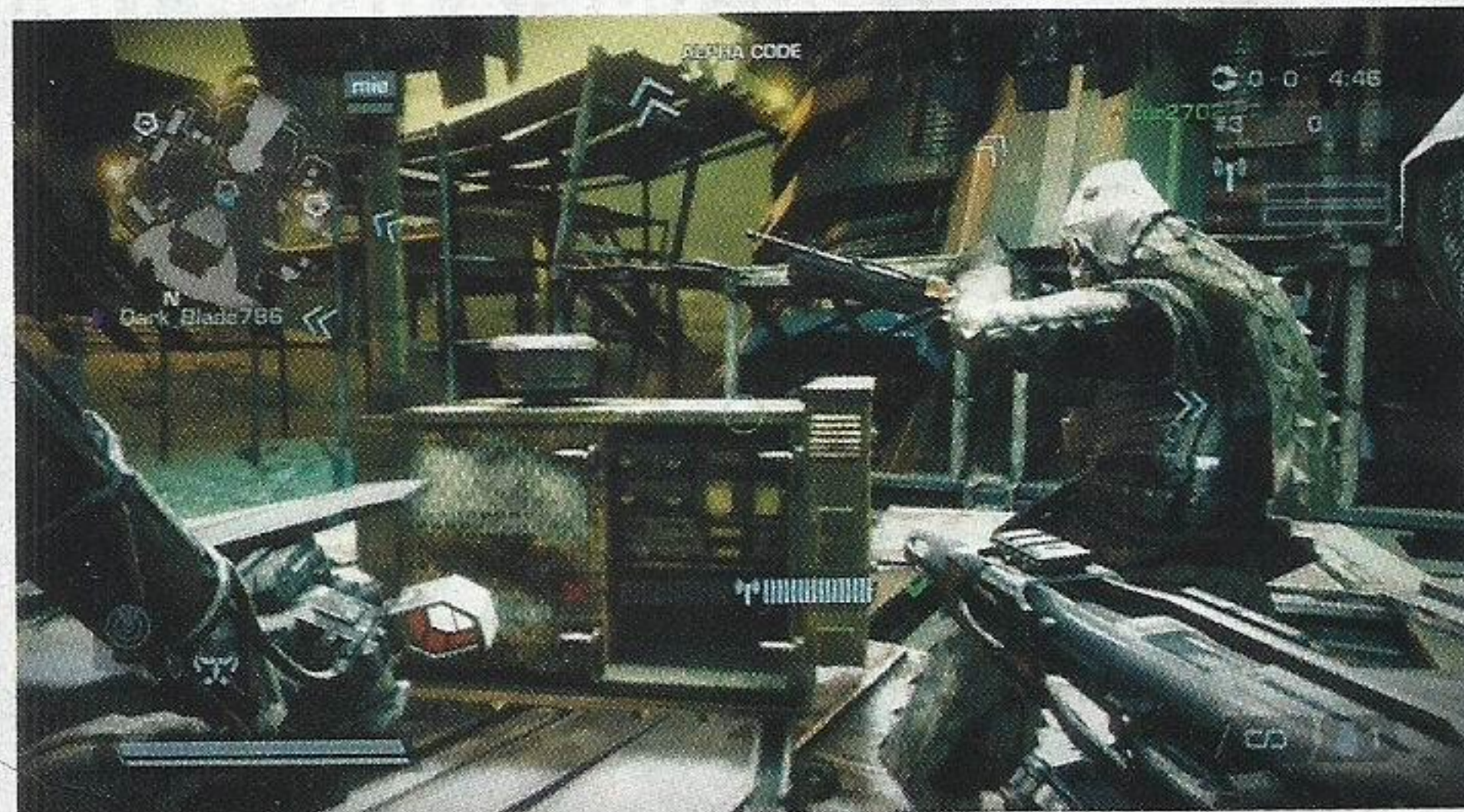
Dopiero zakończyła się multiplayerowa beta Assassin's Creed: Brotherhood, a już wystartowała betka Killzone 3. Niestety nie jest otwarta, czyli dostępna dla wszystkich chętnych, a jedynie dla szczęśliwców, którzy spełnili określone warunki, by zdobyć kod. Szkoda, że tak to sobie Sony i Guerrilla Games wymyśliłi, bo przez to czasami nie za bardzo jest z kim grać. Zdarzało mi się ganiać we trójkę – dwóch na jednego – i dopiero po kilku minutach dołączali kolejni gracze. Pewnie nawet bym o tym nie wspomniał, gdyby mapy były mniejsze. Jest zupełnie odwrotnie, trzy mapy dostępne w becie są bardzo duże, a na dodatek, zaprojektowane zostały zupełnie inaczej niż w większości fpsów – nie są symetryczne, do każdego pomieszczenia prowadzi kilka dróg, więc jak ktoś rozpoczyna zabawę z tym multiplayerowym demem, musi czuć się totalnie zagubiony.

GOLD RUSH

Najwięcej chętnych do zabawy znalazłem w trybie Operations, który jest tutejszą wersją Rush z Battlefield: Bad Company 2. Żołnierze ISA szturmują bazę Helghastów; jedna drużyna atakuje, druga musi ją obronić. Baza znajduje się nad wodą, tuż przy ogromnej tamie, więc gdyby przypadkiem zdarzyło się jakieś pęknięcie, budynki zostaną zatopione. ISA bardzo chcą żeby takie pęknięcie się „przypadkiem” przydarzyło, oczywiście przy ich drobnym udziale, a zadaniem Higów jest do tego nie dopuścić.

Najpierw ludzie muszą przeprowadzić desant, dostać się na teren bazy i podłożyć ładunki wybuchowe przy drzwiach prowadzących w głąb kompleksu. Raz podłożonego C4 nie da się rozbroić, jak w Seek & Destroy, więc przy niezorganizowanej ekipie ten etap najczęściej kończy się klęską Helghastów. Z drugiej strony, w tej części mapy jest kilka miejsc idealnie nadających się do kampanii, widziałem jak jeden dobrze osłonięty, przyczajony Hig zdjął kilkunastu szturmujących. Uporali się z nim dopiero kilkoma dobrze rzuconymi granatami.

Jeśli nie uda się powstrzymać ISA przed podłożeniem ładunków, akcja przenosi się do wewnątrz bazy. Zanim to nastąpi odpala się jeszcze krótka animacja liczona na silniku gry w czasie rzeczywistym – widać wycofujących się Higów i napierających przeciwników. Ot,



Wbijanie noża w oko, wsadzenie kciuków w gały, podrzynanie gardła... A wydawało mi się, że gram w Killzone 3, a nie w AC: Brotherhood, hehe. Animacje zabójstw są brutalne. Miodzio.

przerywnik, który może i ładnie wygląda, ale gdy widzi się go po raz dziesiąty z rzędu, przestaje się podobać. Nie można go wyłączyć, podejrzewam że w tym czasie dogrywiają się dane.

Wewnątrz bazy sytuacja Helghastów bardzo mocno się komplikuje. Zadanie polega na pilnowaniu zaworów gazu, który synowie Helghanu wypuścili, by przeszkodzić ISA w realizacji planów związanych z tamą. Problem w tym, że znajdują się one w takim miejscu, że obronienie go przed napierającą grupką jest bardzo ciężkie. Może zbyt krótko grałem i po prostu jeszcze nie znam właściwej taktyki walki, ale

moim zdaniem projektanci plansz odrobine przesadzili z liczbą dróg prowadzących do tego miejsca. Nie da się wszystkich obstawić, jak dla mnie Higi są wystawieni na ostrzał jak kaczki. Sporym ułatwieniem dla broniących byłaby opcja zrespawnowania się tuż przy zaworach, ale nie zauważyłem żeby jakkolwiek klasa miała zdolność Tactical Insertion – chodzi o rzuć spawn-flary, czyli ustalenie nowego punktu,

gdzie zabici będą się odradzać.

JETPACKI I MECHY

Na początku zdziwił mnie brak flar, w Killzone 2 są one na porządku dziennym, ale w sumie sporo osób je krytykowało, a Guerrilla Games słuchają krytyki graczy. Udowodnili to zwiększając szybkość poruszania się postaci, a przy tym zmniejszając

ich ciężar. Już nie ma tego uczucia, że steruje się wielkim, powolnym, ważącym tonę żołnierzem, chociaż do lekkich jak piórko ludków w Call of Duty Killzone'owi wciąż daleko. Zauważyłem większą niż w przypadku drugiej części liczbę bunny-hopperów, ale nie spodziewam się, by osoby

poruszające się tylko skokami miały rządzić i dzielić w multi KZ3. To jednak Killzone, a nie Quake, rozgrywka nie jest aż tak szybka, przyczajenie się i poruszanie się powoli przynosi lepsze efekty od ganiać po mapie jak kurczak z odrąbaną głową.

Mam dobrą wiadomość odnośnie sterowania. Nie czuć najmniejszego laga, postać reaguje błyskawicznie. Strzela się bardzo przyjemnie, również dzięki znacznie



Oprócz trybu Operations jest jeszcze klasyczny deathmatch drużynowy, w którym miejsca respawnów są losowe, co uniemożliwia zamykanie przeciwników w ich bazach. Jest też Warzone, czyli kilka trybów po kolei, jak w Killzone 2.



zmniejszonemu odrzutowi broni. W Killzone 2 głupota jest przytrzymać spust, bo giwery tak szarpia, że niemal wrywają postaci ręce. W becie ani myślały drgnąć. Asysta celowania też jest bardzo mocno wyczuwalna. Wszystko to sprawia, że fraguje się znacznie łatwiej i przyjemniej niż w KZ2.

Jeśli strzelać, to w głowę, bo pancerze walczących są grube i kilka strzałów w korpus na nikim nie robi wrażenia.

Wrażenie za to robi mech, który jest totalnie przeięty, bo sieje pożogę rakietami i strzelając z chaingunów, a przy tym jest cholernie odporny. Na

szczęście te piekielne maszyny śmierci są dostępne tylko na jednej mapie, więc wystarczy ją omijać szerokim łukiem, by się nie denerwować.

Na jednej planszy są mechy, na innej jetpacki. Te cacka nie pozwalają latać nad planszą, ale można unieść się wysoko i powoli opadając, strzelać do biegających poniżej. Jeszcze nie przyzwyczaiałem się do walk toczących się równocześnie na ziemi i w powietrzu, ale spotkałem się wyłącznie z pozytywnymi opiniami o jetpackach, więc koniecznie muszę po prostu dłużej pograć i nauczyć się ich używać. Zabawne jest to, że walki toczą się na mapie, na której znajduje się jakiś generator, który w pewnym momencie wyzwala ładunek energii niszczącej wszelkie urządzenia. Dotyczy to również jetpacków, więc osoby będące w tym czasie w powietrzu, kończą marnie.

LEVEL UP

Zdziwiłem się, gdy po raz pierwszy odpaliłem grę i wśród klas postaci nie znalazłem zwykłego żołnierza. Są Medic,



Wprowadzono killstreaki, ale nie ma powodu do obaw, że po kilku trafieniach z rzędu, pojawi się opcja zdetonowania atomówki. Jedyną nagrodą za ciąg killi są dodatkowe punkty doświadczenia.

Technician, Infiltrator, Marksman oraz Engineer. Wszystkie klasy dostępne są od samego początku, czyli inaczej niż w Killzone 2, gdzie odblokowywały się wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia gracza. Myk polega na tym, że na starcie można używać tylko jednej umiejętności i to w najłabszej wersji, czyli krótko mówiąc, wszyscy są słabi i niczego nie potrafią. Inaczej niż w KZ2, każda umiejętność występuje w trzech wariantach, a nie w jednym. Marksman na przykład może stawać się niewidzialny. W wersji podstawowej niewidzialność działa tylko przez chwilę; w średniej, postać pozostaje niewidoczna do momentu, gdy odda strzał;

zgrupować kilka i wtedy zastanowić się, na co je przeznaczyć – nową zdolność, lepszą wersję starej, a może na odblokowanie broni?

Punkty doświadczenia gra wypłaca do słownie za wszystko: zabicie wroga, asystę, uleczenie partnera, zadżganie przeciwnika nożem, zniszczenie wieżyczki albo bota. Po skończonej rundzie kolejne punkty wpadają za liczbę killi, rozbrajanie bomby, noszenie „flagi”, a także za używanie konkretnej broni, najdłuższego streaka, największą liczbę fragów w drużynie i setki innych rzeczy. Czuję się doceniany za to, co robiłem dla mojej drużyny, a to z kolei zachęcało mnie do bycia aktywnym podczas rozgrywki, więc generalnie oceniam tę zmianę bardzo pozytywnie.

NIE WIERZĘ, ŻE KTOŚ MÓGŁBY BYĆ NIEZADOWOLONY Z GRAFIKI. WYSTARCY POGRAC KILKANAŚCIE MINUT, BY DOSTRZEC REWELACYJNE TEKSTURY I FANTASTYCZNE OŚWIECENIE

w najlepszej wersji kamuflaż optyczny nie wyłączy się nawet, jeśli noszący go żołnierz dopadnie wroga i wbije mu nóż w oko.

Do odblokowania lepszych wariantów umiejętności potrzebne są specjalne punkty. Gra wypłaca tylko jeden, gdy gracz osiągnie kolejny poziom doświadczenia, dlatego nie warto spieszyć się z ich wydawaniem. Warto

BATTLEFIELD: HELGHAN

Trudno wyczuć, jaki będzie multiplayer w Killzone 3. System levelowania jest świetny, tryb Operations rządzi, ale nie trzeba szkła powiększającego, by dostrzec, że to wszystko kalka Bad Company 2. Łeższe postaci i świetne, czułe sterowanie przypadły mi do gustu, spotkałem się jednak z opiniami, że rozgrywka stała się zbyt szybka, a przez to chaotyczna, i gdzieś zatracił się unikalny styl multiplayera Killzone 2. Cóż, jak ktoś chce grać w takie multi jak w tamtej grze, to może po prostu sobie ją włączyć. Zawsze znajdzie się grupa niezadowolonych ze zmian. Nie wierzę, że ktoś mógłby być niezadowolony z grafiki w Killzone 3. Beta jest śliczna, choć na pierwszy rzut oka niewiele się zmieniło. Wystarczy



pograć kilkanaście minut, by dostrzec rewelacyjne tekstury i fantastyczne oświetlenie. Po cieniach na ścianach można ustalić, gdzie dokładnie znajduje się przeciwnik. Na jednej mapie w tle toczą się walki, przelatują jakieś statki, aż chce się zatrzymać i popatrzeć. Tylko animacja chrupie, jak kornik zżerający Ludwika XVI, więc Guerrillasi mają jeszcze nad czym pracować, ale wygląda na to, że Killzone odzyska tytuł najpiękniejszej gry konsolowej. //Mielu





**ZAMÓW LIMITOWANĄ EDYCJĘ TIER 1
I ZDOBAJ DOSTĘP DO BETA TESTÓW
BATTLEFIELD 3. SZCZEGÓŁY
NA MEDALOFHONOR.COM**

**WERSJA NA PS3 ZAWIERA
DODATKOWO SPECJALNĄ WERSJĘ HD
GRY MEDAL OF HONOR FRONTLINE
ZNANEJ Z PLAYSTATION 2**



**GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
Z NAPISAMI NA PC DVD,
PLAYSTATION®3 I XBOX 360™**





POLECAMY NOWĄ PŁYTĘ ZESPOŁU
LINKIN PARK „A THOUSAND SUNS”
Z UTWOREM „THE CATALYST” ZE ŚCIEŻKI
DŹWIĘKOWEJ GRY MEDAL OF HONOR.



NOWA WOJNA WYMAGA NOWEGO WOJOWNIKA

TWARDY JAK STAL.
POTĘŻNY. PRECYZYJNY.

TO AGENT
PIERWSZEGO STOPNIA

PREMIERA 15.10.10

MEDAL OF HONOR™



POCZUJ GORĄCY ODDECH AFGANISTANU



DOŁĄCZ DO ELITY ODDZIAKÓW SPECJALNYCH
JAKO AGENT PIERWSZEGO STOPNIA



REWELACYJNY MULTIPLAYER ZE STUDIA DICE



DiRT 3

Porozumienie ponad podziałami?

Nie da się ukryć, że pomiędzy sportowymi gustami Amerykanów i Europejczyków rozciąga się jeśli nie wielka przepaść, to przynajmniej szeroki ocean. My naśmiewamy się z ich pięćdziesięciu okrążeń po owalu, oni piłkę nożną mają za sport dla dziewczyn. Również wyścigi WRC nie cieszą się tam taką popularnością, jak u nas. Dlatego od kilku lat Codemasters sukcesywnie przekuwają serię Colin McRae Rally w produkt bardziej masowy, o szerszej bazie potencjalnych odbiorców. Czyli w DiRT. Nie tyle go amerykanizują, choć i takich opinii nie brakuje, co starają się upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu – w Europie gra prawdopodobnie zachowa nazwisko wielkiego kierowcy w tytule. Czy takie ambicje twórców mogą wyjść grze na dobre? Cóż, pierwsze dwie części DiRT to świetne ścigalki, dlaczego więc z „trójką” miałyby pójść coś źle?

KLASOWE BRYKI

Na tą chwilę nie wiemy, ile wozów pojawi się w finalnej wersji DiRT 3, ale nietrudno domyślić się, że powinno być ich więcej niż w poprzedniej części. Wachlarz typów wydaje się nad wyraz szeroki. Będą auta współczesne (klasy Open, WRC i Super 200), klasyczne (Group B oraz legendy pokroju Mini Coopérów), terenówki buggy, wyścigowe ciężarówki, a także specjalne auta do wyścigów typu Rallycross i Trailblazer. Oczywiście nie zabraknie Subaru Imprezy 555, którą jeździł Colin McRae, a także Forda Fiesty przygotowanego dla Kena Blocka z myślą o wyczynach w Gymkhana. Jasne, na liczby DiRT nie wygra z piątym Gran Turismo, ale gry dzieli na tyle dużo, że z pewnością nie będzie to żaden minus.

BIGGER, BETTER, RESZTĘ ZNACIE

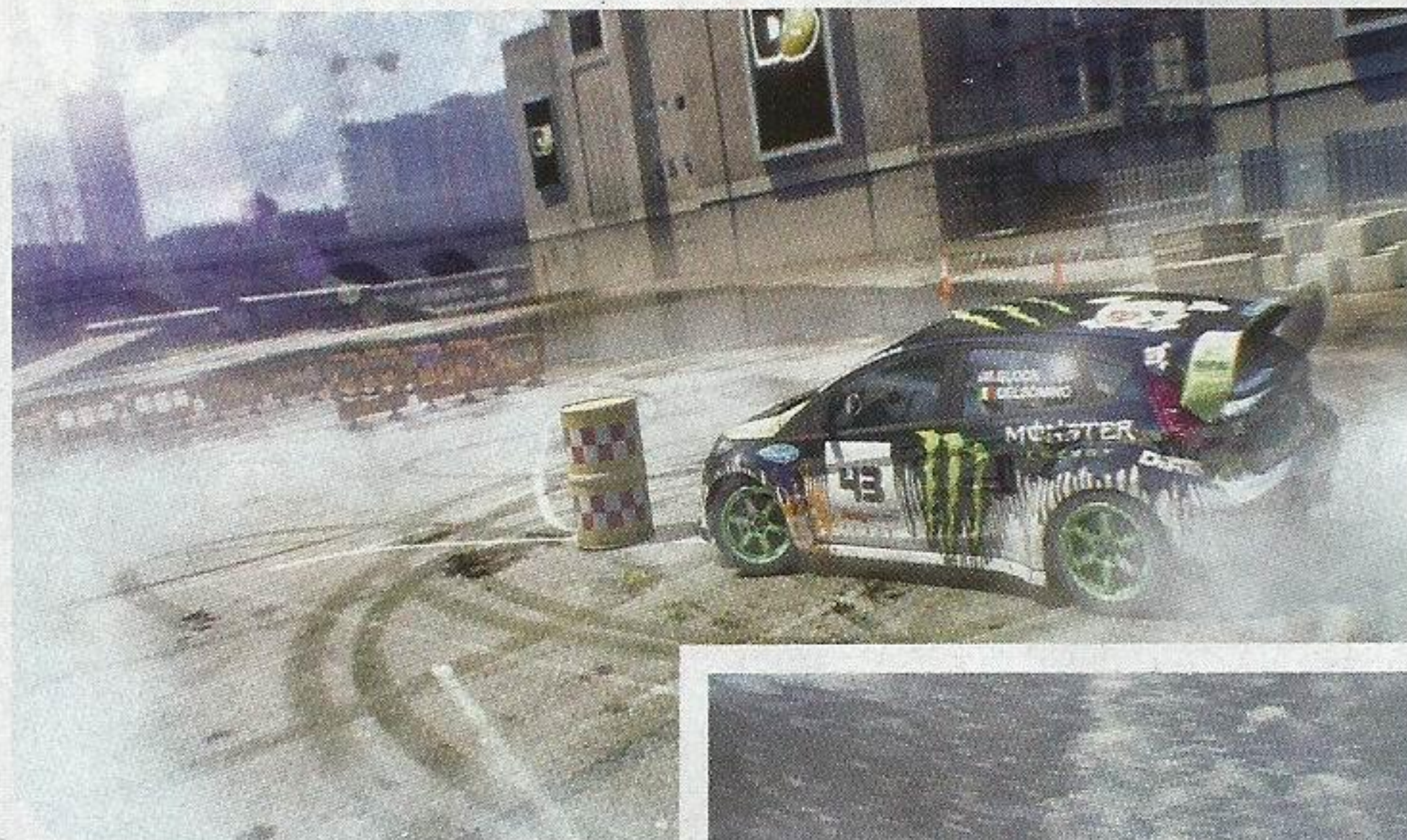
Autorzy przyznają, że od razu po premierze poprzedniczki zaczęli zbierać opinie graczy i dziennikarzy, które stanowiły podstawy do prac nad kontynuacją. Usprawnienia mają dotknąć dosłownie każdego aspektu rozgrywki. Producenci zarzekają się, że będzie to największa gra wyścigowa, jaka kiedykolwiek wyszła spod ich skrzydeł.

Zacznijmy od liczb. W grze znajdzie się prawdopodobnie około setki torów – w stosunku do czterdziestu jeden w DiRT 2 to naprawdę gigantyczny krok do przodu. Nowe trasy zabiorą graczy między innymi w góryste tereny Norwegii, Finlandii czy Monte Carlo, ale wiadomo także, że powrócą afrykańskie równiny i inne egzotyczne miejsca. Nowe tory to także nowe warunki klimatyczne. Jak łatwo przewidzieć, Skandynawia przywita kierowców lodem, śniegiem i błotem w różnych kombinacjach. Możemy oczekiwać ponadto zmiennych warunków pogodowych z opadami deszczu i śniegu łącznie, a także zmian wyścigów zarówno w dzień, jak i w nocy. Dzięki ulepszonemu, bardziej realistycznemu oświetleniu, przejazd nocą po zasypianym śniegiem lesie ma być poezją dla oczu. A przy okazji niechylim wyzwaniem.

BLOCKERS KEN

Ken Block staje się sukcesywnie centralną postacią serii, odkąd Colin McRae zszedł z tego też padółu.

W DiRT 3 odegra jeszcze większą rolę, a to za sprawą trybu Gymkhana. Czym jest Gymkhana? Najprościej rzecz ujmując, to tor przeszkód dla samochodów wyścigowych.



■ Jeśli chcecie mieć przedsmak tego, czym jest Gymkhana, wejdźcie na YT i wpiszcie „Ken Block Gymkhana” w wyszukiwarce. Powinniście znaleźć trzy różne przejazdy, jeden bardziej niesamowity od drugiego. Ja zbierałem szczękę z podłogi.

Wejdźcie na YouTube i sprawdźcie jakie cuda wyczynia Ken Block. Jeździ slalomem wokół stalowych kolumn, driftuje dookoła budynków, pod wybuchającymi przyczepami albo wokół człowieka jadącego na Segwayu. Albo inna akcja: na torze posadzono manekina z kulą farby w wyciągniętej ręce. Block wchodzi w idealnie wymierzony poślizg tak, że tyłem auta zahacza o kulę, pozostawiając manekina nietkniętego. Czad i masakra! A wszystko w jednym, opanowanym do perfekcji przejeździe. Oparty na tym patencie



Creations, gracze będą mogli pochwalić się wynikami i statystykami na Facebooku. Druga rzecz, o wiele ciekawsza, to nagrywanie filmików. Publikowanie na YouTube nagrania wybitnego przejazdu albo efektownej kraksy ma być dziecinnie łatwe. Ma to zachęcić graczy do większej rywalizacji i w efekcie dłuższego pozostania z grą. A przywiązani do danego tytułu gracze to potencjalni odbiorcy DLC...

KEN BLOCK STAJE SIĘ SUKCESYWNIE CENTRALNĄ POSTACIĄ SERII, ODKĄD COLIN MCRAE ZSZEDŁ Z TEGO ŁEZ PADOŁU. W DiRT 3 ODEGRA JESZCZE WIĘKSZĄ ROLĘ, A TO ZA SPRAWĄ TRYBU GYMKHANA

tryb znajdzie się właśnie w trzecim DiRT. Jak to dokładnie będzie wyglądać, jeszcze nie wiadomo, ale powinniśmy się spodziewać mozolnego zapamiętywania trasy i śrubowania wyników punktowych na mijaniu przeszkód o milimetry. Gymkhana to hit ostatnich lat w światku wyścigowym i z pewnością zostanie odpowiednio wykorzystana do promocji gry.

DO IT & SHARE IT

Pracownicy Codemasters nie są ślepi na najnowsze trendy w gatunku i zamierzają oddać graczom do dyspozycji sporo możliwości dzielenia się swoimi osiągnięciami. Przede wszystkim, wzorem chociażby Blur od Bizarre

DiRT 3 kładzie także większy nacisk na zabawę wieloosobową, zarówno online jak i lokalnie. Pojawi się otwarta arena nazwana Compound, wypełniona misjami i – jeśli zechcecie – graczami z całego świata. Po raz pierwszy autorzy pozwolą ścigać się także na podzielonym ekranie – pamiętam, że brak tej opcji był jednym z głównych moich zarzutów pod adresem „dwójki”. Ostatnia rzecz to zestaw imprezowych trybów zabawy dla nawet ośmiu osób. Autorzy oszczędnie wypowiadają się o tym aspekcie gry, ale nazwy takie jak Cat’n’Mouse albo Transporter sporo mówią.

Choć do premiery pozostało około roku, już teraz widać, że pod względem zawartości DiRT 3 będzie pozycją ponadprzeciętną. Trasy, samochody (sprawdźcie ramkę), opcje zabawy – wszystkiego ma być pod dostatkiem, żeby każdy mógł znaleźć coś dla siebie. A całość skąpana w nienaganej oprawie – w końcu marka zobowiązuje. Podobno nie da się dogodzić każdemu, ale nowe wyścigi Codemasters mogą się zbliżyć do tego ideału na odległość mniejszą niż ta, o którą Ken Block mija przeszkody na zaprojektowanych przez siebie trasach. //Kaxi



PlayStation 3 160 GB

+ Gra!

1299 PLN

PlayStation 3 160 GB

+ Gra!

1299 PLN

Xbox 360 250 GB

+ Gra!

1099 PLN

PSP Go + 10 gier!

Gry o wartości 700 zł do pobrania z PlayStation Network do końca 2010 roku

649 PLN

Pełną ofertę gier oraz sprzętu dla graczy znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

MULTI	Arcania Gothic 4 PL (również EK)	od 179,90 zł★	PSP	Ace Combat: Joint Assault	119,90 zł	X360	Halo: Reach (również EK i Legendary Edition)	od 169,90 zł
MULTI	Assassin's Creed: Brotherhood PL (również EK)	od 199,90 zł★	MULTI	Assassins Creed II PL Game of the Year Edition	119,90 zł	MULTI	Harry Potter i Insygnia Śmierci - część I	od 99,90 zł★
MULTI	Call of Duty: Black Ops (również Hardened i Prestige)	od 199,90 zł★	MULTI	Battlefield: Bad Company 2	129,90 zł★	PS3	Kung Fu Rider PL (PS Move)	119,90 zł
K X360	Dance Central PL (Kinect)	159,90 zł★	MULTI	BF: Bad Company 2 PL Ultimate Edition	199,90 zł	MULTI	Medal of Honor PL	179,90 zł★
K X360	Fighters Uncaged (Kinect)	179,90 zł	MULTI	Borderlands Game of the Year Edition + bonus!	199,90 zł	MULTI	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	199,90 zł
K X360	Game Party: In Motion (Kinect)	179,90 zł	MULTI	Castlevania: Lords of Shadow	199,90 zł	MULTI	NHL 11	179,90 zł
PS3	Gran Turismo 5 PL (również EK)	od 199,90 zł★	MULTI	Call of Duty: Modern Warfare 2 PL	139,90 zł★	MULTI	Pro Evolution Soccer 2011	199,90 zł
K X360	Kinect Joy Ride PL (Kinect)	159,90 zł★	X360	Divinity II: The Dragon Knight Saga	149,90 zł	MULTI	R.U.S.E.: The Art of Deception PL + bonus!	179,90 zł
K X360	Kinect Sports PL (Kinect)	159,90 zł★	MULTI	DJ Hero 2 (również bundle i super bundle)	od 169,90 zł	MULTI	Sims 3	od 99,90 zł
K X360	Kinectimals PL (Kinect)	159,90 zł★	WII	EA Sports Active Bundle	119,90 zł★	PS3	SingStar Dance	89,90 zł
K X360	MotionSports (Kinect)	159,90 zł★	MULTI	EA Sports MMA	199,90 zł	PS3	SingStar Guitar (również z mikrofonami)	od 89,90 zł
MULTI	Need for Speed: Hot Pursuit Edycja Limitowana	199,90 zł	MULTI	Enslaved: Odyssey to the West (również EK)	od 199,90 zł	M PS3	Sports Champions PL (PS Move)	129,90 zł
K X360	Shape: Fitness Evolved (Kinect)	179,90 zł	MULTI	F1 2010 PL	179,90 zł★	MULTI	Star Wars: The Force Unleashed II	od 99,90 zł★
M PS3	The Fight PL (PS Move)	129,90 zł	X360	Fable III PL (również Edycja Kolekcjonerska)	od 169,90 zł★	M PS3	Start the Party PL (PS Move)	129,90 zł
M PS3	The Shoot PL (PS Move)	od 119,90 zł	MULTI	Fallout: New Vegas + bonus!	199,90 zł	MULTI	The Beatles: Rock Band (również z mikrofonami)	od 69,90 zł★
M PS3	Time Crisis: Razing Storm + 2 gry (PS Move)	149,90 zł	MULTI	FIFA 11	od 94,90 zł	MULTI	Wolfenstein	od 49,90 zł★
MULTI	Two Worlds II PL (również EK)	od 169,90 zł★	PSP	God of War: Duch Sparty PL	84,90 zł★	MULTI	WRC: FIA World Rally Championship	179,90 zł
PS3	TV SuperStars PL	129,90 zł	MULTI	Grand Theft Auto IV: Complete Edition	169,90 zł	MULTI	Vanquish + bonus!	179,90 zł

Kontakt telefoniczny: (22) 33 22 232

E-mail: zamowienia@gram.pl

Ponad 100 punktów



odbioru osobistego!

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NIE BĘDZIE REMAKE HALO

Fax już się cieszył, że zobaczy remake Halo: Combat Evolved na silniku Halo: Reach, ale okazało się, że to tylko plotka. Tak przynajmniej twierdzi Phil Spencer z Microsoftu. Gigant z Redmond nie planuje tworzenia remake'a... Na razie. Może kiedyś, ale na pewno nie w najbliższej przyszłości.

NINJASI PRACUJĄCY

Ninja Theory rośnie w siłę. Enslaved co prawda nie sprzedało się zbyt dobrze, ale pracownicy firmy mają ręce pełne roboty. Oprócz DmC dłużej nad tajemniczą grą na silniku Unrealu. Na UE3 stworzyli Enslaved, więc już pojawiły się plotki, że robią kontynuację. Cokolwiek to będzie, chcemy ponownie zobaczyć Andy'ego Serkisa.

POŻEGNANIE Z KRATOSEM

Twórcy God of War: Duch Sparty już pracują nad kolejną grą. Podobno tym razem będzie to coś zupełnie nowego, żadna kontynuacja ani tytuł na licencji. Z enigmatycznych wypowiedzi przedstawicieli Ready at Dawn wynika, że będzie to filmowa, wysokobudżetowa, multiplatformowa gra. Raczej nie ukaże się na PSP, bo przez piractwo robienie gier na tę konsolę „nie ma sensu”. Mocne słowa.

O CZYM PAMIĘTA CAPCOM

O Dino Crisis i Onimushy oraz o fanach obu serii, ale na razie nie planuje tworzenia kolejnych części. Powód jest prosty – to nie są silne marki, więc Capcomowi nie opłaca się w nie inwestować, chyba że ktoś w firmie wyskoczy z genialnym pomysłem, jak je zmienić, żeby dzisiejsi gracze chcieli je kupić.

CORAZ GŁOŚNIEJ O PSP2

Branża aż huczy od plotek. Konsolka podobno ukaże się na Gwiazdkę 2011 i będzie mieć ekran o jeden cal większy niż w PSP. Na dodatek w sieci pojawiły się zdjęcia telefonu Sony Ericsson PlayStation. Wygląda jak zwykły smartfon, ale rozsuwa się jak PSPgo. Brakuje tylko gałki analogowej. Ściema?



SONY NAGRODZI AMERYKANÓW

Subskrybenci PlayStation Plus i członkowie Gamer Advisory Panel mogą zbierać punkty w programie, który Sony nazwało PlayStation Rewards. W skrócie, za granie, ściąganie filmów, oglądanie telewizji, czyli generalnie za korzystanie z PlayStation Network, użytkownicy otrzymają „punkty doświadczenia”. Za „levelowanie” będą przyznawane nagrody, na przykład kontent do PlayStation Home albo jakaś tapeta czy coś równie mało ważnego. Na razie PlayStation Rewards dotyczy tylko Amerykanów. Chcemy polską wersję!



INFO

DEVELOPER: GEARBOX
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, X360

Randy Pitchford z Gearbox wie o tym doskonale, w końcu rozpoczął karierę w branży w 3D Realms i załapał się na fuchę level designera Duke Nukem 3D. Z nieokrzesanym bohaterem znają się zatem nie od dziś. Randy był pracownikiem firmy, gdy rozpoczęto prace nad kontynuacją DN3D, o podtytule Forever. To było czternaście lat temu, a od tamtego czasu Pitchford zdążył odejść, założył własną firmę i stworzył między innymi Borderlands. A 3D Realms wciąż próbowało dokończyć produkcję Duke Nukem Forever, aż w końcu zbankrutowało. Nie spodobało się to Randy'emu, bo oznaczało, że gra nigdy się nie ukaże. Nie pozostało nic innego, jak kupić licencję i pomóc Księciu powrócić w glorii i chwale. Wielu dziennikarzy ośmieszyło się przez ponad dekadę pisząc te słowa, ale zaryzykują: Duke Nukem Forever ukaże się w przyszłym roku. Randy nie chce zdradzić kiedy dokładnie, podpowiada tylko, że „przed Świętami Bożego Narodzenia”. Czekaliśmy te kilkanaście lat, możemy poczekać jeszcze rok.

HAIL TO THE KING!

Duke stoi przy pisuarze i sika. Może sikać całą wieczność, tak jak „wieczność” trwała produkcja Duke Nukem Forever. W jakiej innej grze można sikać do pisuaru? W którym fpsie da się zmasać gąbką napisy z tablicy, a następnie złać za kolorowego markera i coś namalować albo napisać wulgaryzmy? To wszystko głupie żarty, ale taki właśnie jest Duke, tego oczekują fani (są jeszcze tacy, nie wymarli) i to dostaną. Powrócą odjechane bronie, dzięki którym da się przeciwników – kosmiczne świny przypominające Bebopa z Wojowniczych Żółwi Ninja – na przykład zamrozić albo zmniejszyć. Ale to jeszcze nic, poczekajcie aż dowiecie się, co pokazywano na pierwszych prezentacjach gry.

Wielki, kosmiczny cyklop w zbroi, kilka razy szerszy i wyższy od bohatera, szaleje na murawie boiska do futbolu amerykańskiego. Pada

deszcz, błyska się, jest odpowiedni klimat do walki. Duke wyjmując Devastatora, plującego rakietami jak karabin maszynowy nabojami, i rozpoczyna się jatka. Walka wydaje się banalna, strafe'owanie pozwala uniknąć nielicznych ataków, w tym dasha – widok wielkiego cyklopa prześlizgującego się tuż obok bohatera robi spore wrażenie. Dodatkowym ułatwieniem jest odnawiające się zdrowie, choć pasek nie odnawia się cały, a jedynie do połowy, żeby gracze nie mieli zbyt łatwego życia.

W końcu cyklop pada, Duke wskazuje mu na plecy i łapie za jakieś rury wychodzące z pancerza. Krótkie mashowanie przycisku owocuje

3D REALMS WCIAŻ PRÓBOWAŁO DOKOŃCZYĆ PRODUKCJĘ DUKE NUKEM FOREVER, AŻ ZBANKRUTOWAŁO. GEARBOX NIE POZOSTAŁO NIC INNEGO, JAK KUPIĆ LICENCJĘ I POMÓC KSIĘCIU POWRÓCIĆ

wyrwaniem ich, co z kolei prowadzi do zejścia potwora. Przy okazji wypada mu z czaszki



□ Ziomki od Borderlands robią DNF? To się nie może udać. Jeśli tak myślicie, to musicie wiedzieć, że w Gearbox pracuje mnóstwo osób, które przez lata odchodziły z 3D Realms.

DUKE NUKEM FOREVER

Nie można zabić Księcia



oko, które bohater może kopnąć niczym piłkę do futbolu amerykańskiego. Field Goal! Pojawia się logo gry, kamera nagle odjeżdża i okazuje się, że Duke tak naprawdę siedzi w domu

przy jakuzzi i to on grał w DNF, a w tym czasie ustami dogadzały mu dwie bliźniaczki blondynki, ubrane jak lolitki...

Duke Nukem Forever w wykonaniu Gearbox to gra nabijająca się z siebie samej i z całego tego zamieszania wokół przeciągającej się w nieskończoność produkcji. Ale nie tylko humorem Pitchford i ekipa chcą przyciągnąć klientów. DN3D zasłynęła świetnie zaprojektowanymi poziomami, po których trzeba było się sporo nachodzić, by znaleźć przejście. To nie był do bólu liniowy shooter i DNF też nie będzie. Skryptowanych sekwencji na pewno nie zabraknie, bo dzisiaj to po prostu standard, ale nie spodziewajcie się drugiego Call of Duty. Dotyczy to również poziomu trudności i długości gry. Przygody Duke'a mają być trzy razy dłuższe niż Modern Warfare 2, a brak asysty celowania to ukłon w stronę fanów, graczy pamiętających jak grało się kiedyś. Krótko mówiąc, Randy Pitchford chce wystawić Księciu pomnik. Olejcie go? //Mielu

**PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI**

**NAJWIĘKSZY
WYBÓR
GIER
I AKCESORI
DO
WSZYSTKICH
KONSOL**

**ZAPRASZAMY
HURTOWYCH
ODBIORCÓW
Z CAŁEJ
POLSKI**



CZYNNY: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

**SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA**

GRY

**RATY
HURT
DETAL**

KONSOLE

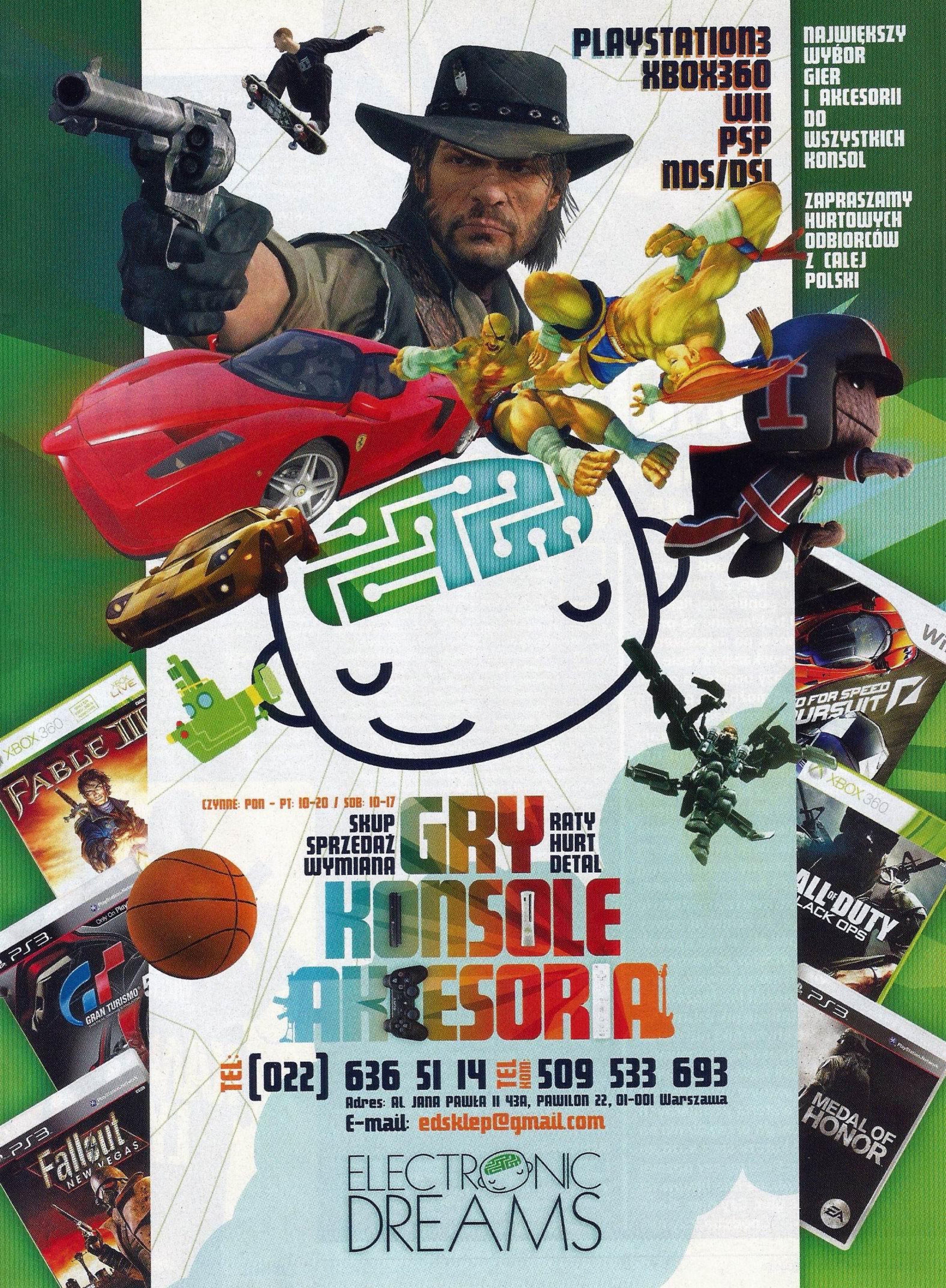
AKCESORIA

TEL (022) 636 51 14 TEL 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA 11 43A, PAWILON 22, 01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

**ELECTRONIC
DREAMS**





Na drodze nie ma przylacji!

12
www.pegi.info



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3
PlayStation 3



PlayStation
Network

PC
DVD
ROM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, EA Mobile, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Art/Marca S.p.A., Italy. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRY-ONLine

"Tu nie będzie miejsca na nudę, bawić mają się zarówno uciekinierzy, jak i ścigający"

CD-Action 07/2010

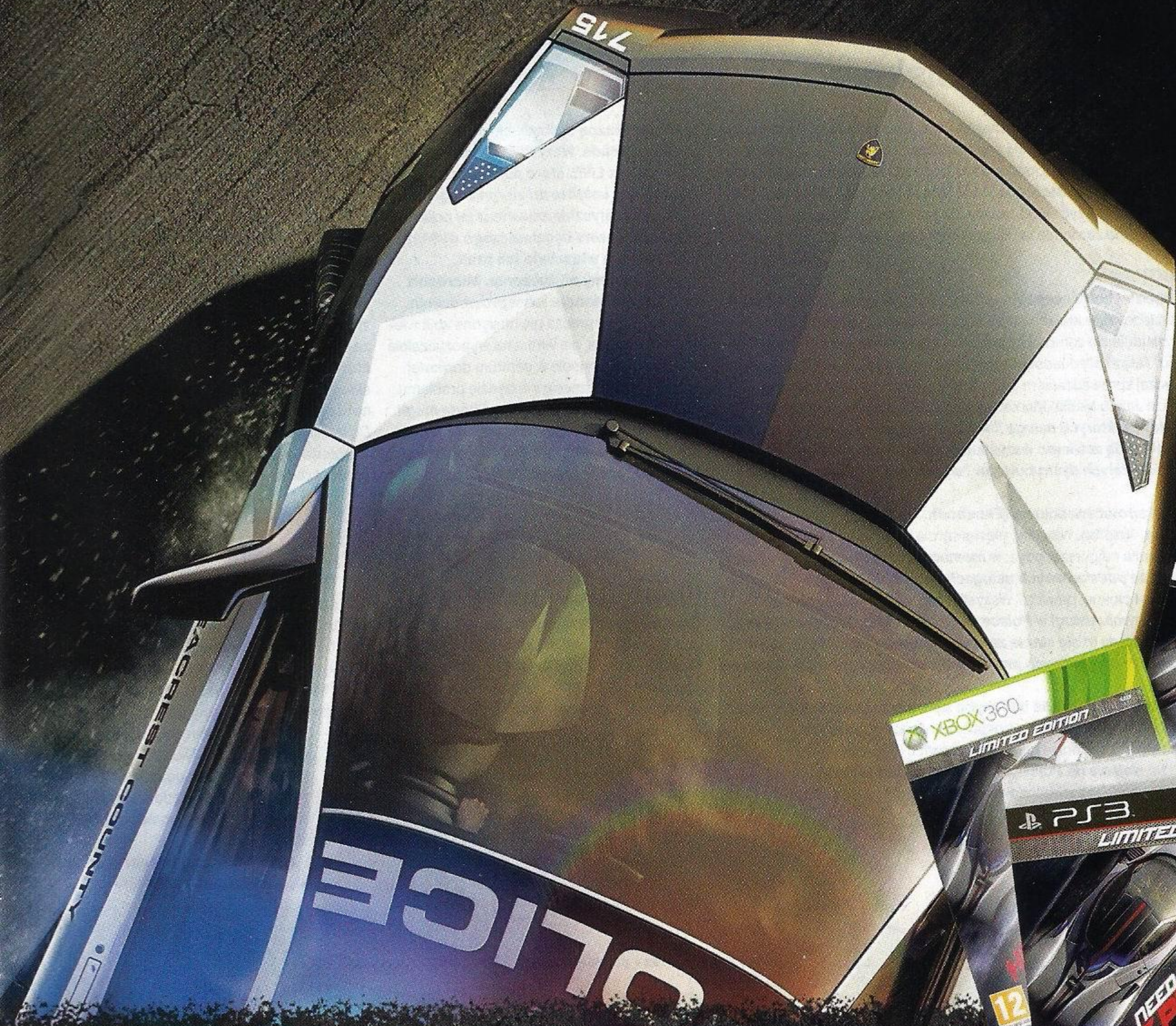
"Bez wątpienia, Hot Pursuit jest najlepszą grą tegorocznych targów E3"

PSX Extreme

"Wybuchowa mieszanka klasycznego Need For Speed z arcade'owym kunsztem Criterion"

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Premiera - 19 listopada 2010 r.



Już dzisiaj zamów Edycję Limitowaną

empik.com

merlin.pl

sklep.gram.pl

GRY SKLEP
sklep.gry-online.pl

ULTIMA
sklep.ultima.pl

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Pokemon Black / White	NDS	Nintendo
2	Black Panther: Yakuza New Chapter	PSP	SEGA
3	K-ON! Houkago Live!!	PSP	SEGA
4	Dead Rising 2	Multi	Capcom
5	Macross Frontier Hybrid Pack	PS3	Namco Bandal
6	Kingdom Hearts Re:coded	NDS	Square Enix
7	Red Dead Redemption	Multi	Take-Two
8	Wii Party	Wii	Nintendo
9	The Legend of Heroes: Zero no Kiseki	PSP	Falcom
10	Okamiden	NDS	Capcom



► Drugi miesiąc z rzędu Pokemony na szczycie. Cieszy obecność Okamiden w zestawieniu, zaskakuje mocna pozycja Red Dead Redemption. Dead Rising 2 też bardzo dobrze sobie radzi. Jednak skośnoocy nie są aż tak dziwni – lubią zabijać zombiaki, tak jak i my.

USA

1	Halo: Reach	X360	Microsoft
2	Medal of Honor	Multi	EA
3	NBA 2K11	Multi	2K Sports
4	Dead Rising 2	Multi	Capcom
5	FIFA 11	Multi	EA Sports
6	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
7	Wii Sports	Wii	Nintendo
8	Guitar Hero: Warriors of Rock	Multi	Activision
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
10	Madden NFL 11	Multi	EA



► Pokemony niepokonane w Japonii, a w USA rządzi Halo: Reach. Bardzo dobrze poradził sobie Medal of Honor, więc kolejna część na bank powstanie. Wysoka pozycja FIFA 11 nie jest zaskoczeniem. Amerykanie też lubią piłkę nożną. Ale basketa bardziej. NBA 2K11 rządzi.

UK

1	FIFA 11	Multi	EA
2	Medal of Honor	Multi	EA
3	Fallout: New Vegas	Multi	Bethesda
4	Professor Layton and The Lost Future	NDS	Nintendo
5	F1 2010	Multi	Codemasters
6	Pro Evolution Soccer 2011	Multi	Konami
7	Dead Rising 2	Multi	Capcom
8	Halo: Reach	X360	Microsoft
9	Wii Party	Wii	Nintendo
10	Vanquish	Multi	SEGA



► Gdzie podziało się Guitar Hero: Warriors of Rock? Wypadło z Top 10, bo kiepsko się sprzedaje. Dziwne, prawda? Honoru Activision za miesiąc będzie bronić Call of Duty: Black Ops. Na razie jednak na szczycie listy FIFA 11, a tuż za nią Medal of Honor i nowy Fallout.

POLSKA (Ultima)

1	Medal of Honor	Multi	EA
2	Pro Evolution Soccer 2011	Multi	Konami
3	Fallout: New Vegas	Multi	Bethesda
4	Naruto: Ultimate Ninja Storm 2	Multi	Namco Bandal
5	Red Dead Redemption	Multi	2K Games
6	God of War 3	PS3	Sony
7	FIFA 11	Multi	EA
8	Halo: Reach	X360	Microsoft
9	Vanquish	Multi	SEGA
10	WRC: FIA World Rally Championship	Multi	Black Bean



► My tu w Polsce, Panie, lubimy strzelaniny, wyścigówki, piłkę nożną i... eee, Naruto. Chyba przestaniemy nabijać się Faxe, że ogląda anime. Pojawienie się Vanquish w zestawieniu oznacza, że wciąż lubicie japońskie gry. Bardzo nas to cieszy. To świetna strzelanina.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GRAN TURISMO 5 OPÓŹNIONE

Kazunori Yamauchi, szef Polyphony, chyba bardzo chce żebyśmy nie zagrali w jego nową grę. Gran Turismo 5 miało ukazać się na początku listopada, ale w ostatniej chwili znowu zaliczyło obsuwę. Powody nie są znane, ale prawdopodobnie Polyphony musiało wprowadzić zabezpieczenia uniemożliwiające odpalanie pirackiej wersji gry za pomocą Jailbreaka. Podobno GT5 trafi na półki sklepowe jeszcze w tym roku. Oby, bo mamy już serdecznie dość czekania.

JADE I PEY'J W HD

Beyond Good & Evil trafi na PSN i XBLA w przyszłym roku. Ubisoft obiecuje poprawione modele postaci, lepsze tekstury, rozdzielkę 1080p, zremasterowany soundtrack i jeszcze achievementy oraz trofea. Może tym razem gra sprzeda się lepiej niż oryginał na Xboxa, PS2 i GameCuba, co przekona bossów Ubi, że jednak warto wyłożyć kasę na zrobienie sequela.

GEARSY PÓŹNIEJ

Gears of War 3 jednak jesienią 2011. Epic zapewnia, że to decyzja biznesowa, czyli po prostu pogadali z Microsoftem i doszli do wniosku, że więcej babilonów zarobią wydając grę pod koniec roku. Trzymamy kciuki, żeby na tym przesunięciu zyskał Bulletstorm.

NMH TYLKO NA PS3

Nareszcie znalazł się chętny wydać No More Heroes: Heroes' Paradise w Europie i Stanach. To... Konami. To była dobra wiadomość, teraz czas na złą. Gra ukaże się wyłącznie na PlayStation 3. Dziwne, bo Grasshopper Manufacture przygotowali NMH w wersji na obie konsole HD. W Heroes' Paradise da się grać za pomocą pada lub PlayStation Move.

SILIKONOWI X-MENI

Silicon Knights tworzą X-Men: Destiny. O grze właściwie nic nie wiadomo. Prawdopodobnie gracze będą mogli stworzyć własnego mutantu i sami zdecydować o jego mocach. Spodziewamy się tytułu co najmniej równie dobrego, co X-Men Origins: Wolverine. Oby tylko nie trzeba było czekać na niego dziesięć lat, jak na Too Human, też od Silicon Knights.

PIRACI POSZLI NA DNO

DrMax będzie miał o czym pisać w Martwych Pikselach – Disney skasował Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned. Wielka szkoda, bo zapowiadała się na ciekawego klona Fable. Nad grą pracowało studio Propaganda Games, które cały czas dłubie przy Tron: Evolution.

WARDE-CO? JUŻ NIEWAŻNE

Jeszcze jeden tytuł do Martwych Pikseli. Skasowany został... WarDevil. Pamiętacie jeszcze co to? To miała być najpiękniejsza gra wszech czasów, ale najwyraźniej ambicje małego studio Ignition okazały się wygórowane. Pięć lat pracy na marne. Trzeba było jakiegoś fpsa zrobić, panowie.



TARGI ELEKTRONIKI UŻYTKOWEJ I GIER VIDEO ON / OFF 2010

Popłuczyny po Poznań Game Arena

Nawet nie wiecie, jak fajnie było pójść na ON/OFF, który zastąpił Poznań Game Arena. Po tych wszystkich E3 i innych gamescomach, człowiek ma serdecznie dość tłumy, a tego na warszawskich „targach elektroniki użytkowej i gier video” nie było. Być może dlatego, że jednodniowy bilet na tę imprezę kosztował trzydzieści złotych. Chociaż nie ulega wątpliwości, że gdyby ON/OFF miał być równie wypasiony co PlayStation Experience, chętni na wybulenie trzech dyszek (i kilkudziesięciu peelenów na pociąg/benzynę) na pewno by się znaleźli. Tymczasem, już przed imprezą było wiadomo, że gracze, a zwłaszcza konsolowcy, nie znajdą na niej właściwie niczego, co mogłoby ich zainteresować.

Na liście wystawców nie pojawiły się takie firmy jak LEM, Cenega, Sony Computer Entertainment Polska, czy Electronic Arts. Był za to CD Projekt, ale prezentował tylko jedną grę konsolową – Tron: Legacy, którą można było sprawdzić w 3D. Co ciekawe, główną atrakcją stoiska CDP była pecetowa gra muzyczna Music Master: Chopin stworzona przez Bloober Team, w którym pracuje... dawna ekipa Nibris, developera Sadness na Wii. Zabawne, że obie firmy mają ten sam adres.

Pojawiło się Nintendo, ale to nie pierwszy raz, gdy można było pograć na Wii na tego typu imprezie w Polsce – przed premierą konsoli pokazy na PGA zorganizował Lukas Toys, były dystrybutor Nintendo w naszym pięknym kraju. Jedno „krzywo stojące pudełko” pojawiło się na ON/OFF za sprawą Ubisoftu, który pokazywał Michael Jackson: The Experience. Ciężko było pograć, bo tuż obok gracze wymachiwali kończynami testując Fighters Uncaged na Kinecta. Z perspektywy gracza konsolowego Kinect był właściwie jedyną atrakcją ON/OFF. Dwie kamerki przywiózł na imprezę Microsoft, więc ludzie wyginali się przy Dance Central. Tłum oblegał również konsole z Halo: Reach oraz Fable III – to była pierwsza okazja, by zobaczyć pełną wersję tej gry.

Krótko mówiąc, bieda. Nie pojawiło się na przykład EA, które zawsze na PGA pokazywało swoje gry. W ubiegłym roku nawet ściągnęło z Kanady do Polski Jaya Watamaniuka z BioWare, by opowiedział o Mass Effect 2 i Dragon Age: Origins. Nie można nazwać ON/OFF godnym następcą PGA, a rozmiar kłęski powiększył fakt, że impreza odbyła się w tym samym miejscu, gdzie w 2004 i 2005 Sony Poland zorganizowało niezapomniane PlayStation Experience. Jeszcze sobie poczekamy na drugą taką wystawę, przygotowaną na światowym poziomie. //Mielu





Mitego pobytu

22 PAŹDZIERNIKA 2010



Fallout
NEW VEGAS

Games for Windows

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3

OBSIDIAN
entertainment

CENEGA

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

* Usługa Xbox Live® dostępna w Polsce pod koniec 2010 r.
Fallout®: New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

PLAYSTATION MOVE HEROES

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Sony**
Developer: **Nihilistic**



W jaki sposób najsukuteczniej rozreklamować PlayStation Move? Tworząc grę z maskotkami Sony. Tylko, którą z nich wybrać? Może najlepiej wszystkie i tym samym przyciągnąć jak najwięcej fanów? W PlayStation Move Heroes zobaczycie same gwiazdy. Będzie Ratchet i Clank, Jak orazaxter, a także Sly Cooper i Bentley, czyli prawdziwy dream team. I na tym nie koniec, bo każdy z pięćdziesięciu poziomów będzie nawiązywał do miejscówek z gier ze wspomnianymi bohaterami (np. Metropolis City, Haven City). Każdy poziom będzie można przejść w pojedynkę lub z drugim graczem w kooperacji. Naturalnie gra powstaje z myślą o PlayStation Move, co sugeruje sam tytuł, a rozgrywka ma polegać na walce z kolorowymi przeciwnikami i skakaniu po platformach. Nie nastawiajcie się więc na wysoki poziom trudności, Herosi skierowani są do najmłodszych graczy. ■

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Codemasters**
Developer: **Codemasters**



Wydawca Operation Flashpoint: Dragon Rising jest bardzo zadowolony ze sprzedaży gry jak i z pozytywnych opinii graczy. Dlaczego więc zamierza wprowadzić zmiany w Operation Flashpoint: Red River? Pierwsze poziomy mają nawiązywać do liniowej rozgrywki w stylu ostatnich części Call of Duty, a szczególnie do Modern Warfare. Dopiero po kilku misjach gracze wyjdą na „większy teren” działań wojennych. Będzie nim Tadżykistan, który graniczy z Uzbekistanem, Kirgistanem, Chinami i Afganistanem. Nie musicie znać historii tych państw, by domyślić się, że to bardzo gorący rejon i nietrudno w nim o konflikt zbrojny. W Red River staną przeciwko sobie żołnierze Stanów Zjednoczonych i Chin, więc zapowiada się draka na wielką skalę. Gra ma poprawiać błędy poprzedniczki, strzelanie będzie bardziej przystępne, ale ma zostać zachowany realizm rozgrywki. ■

SECOND LAND: THE QUEEN OF WHITE SACRED ASH

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Level 5**
Developer: **Level 5**



Mam nadzieję, że kojarzycie filmy studia Ghibli (Spirited Away, Princess Mononoke, My Neighbor Totoro), którymi Hayao Miyazaki przez lata oczarowywał świat. Wówczas łatwiej będzie Wam zrozumieć dlaczego Ni no Kuni (japoński tytuł) zapowiada się na jedną z ciekawszych gier w 2011 roku na PS3. Ghibli to japońscy specjaliści od tworzenia światów chwytających za serce; bajecznych, niepokojących, nawiązujących do dziecięcych marzeń. I właśnie to studio przy współpracy z weteranami z Level 5 stworzy jRPGa, w którym trzynastoletni Oliver wybierze się w podróż do magicznej krainy, poszukując sposobu na przywrócenie do życia zmarłej matki. Rozgrywka będzie toczyć się w dwóch rzeczywistościach; prawdziwej oraz bajkowej, do której chłopiec przenosi się dzięki czarodziejskiej księdze Ni no Kuni. Zapowiada się przepiękna gra. ■

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT

Konsola: **3DS**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Level 5**



W dniu, w którym Capcom ogłosił, że Professor Layton i Phoenix Wright pojawią się w jednej grze, Kaxi oszalał z radości. Umysł fana tych dwóch serii nie mógł wytrzymać takiego zastrzyku endorfin. I to nie koniec dobrych nowin, bo Professor Layton vs. Phoenix Wright (w oryginale Professor vs. Gyakuten Saiban) zostanie wydany na najnowszej konsolce Nintendo, czyli 3DSa. Gracze mogą więc liczyć na piękną oprawę graficzną. Pewne jest również połączenie zagadek kryminalnych i logicznych z obu serii. Akcja gry będzie rozgrywać się w Labyrinth City, gdzie niejaki Story Teller kontroluje całą miasteczko i jej mieszkańców. Nie zabraknie elementów fantastycznych, gdyż magia i rzeczywistość będą przeplatały się ze sobą. Czy Europejczycy też zagrają? Capcom nie mówi nie i zaprasza fanów na swoją stronę, by w komentarzach pokazali, jak im zależy. ■

PRINCE OF PERSIA TRILOGY

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Ubisoft**
Developer: **Ubisoft Montreal**



W końcu usłyszeliśmy oficjalne oświadczenie Ubisoftu. Zestaw, w skład którego wchodzi Prince of Persia: Sands of Time, Prince of Persia: Warrior Within i Prince of Persia: The Two Thrones, zostanie wydany pod koniec listopada 2010 roku. Czyli jeszcze w tym miesiącu! To dobra nowina dla fanów oraz osób, które nigdy nie zagrały w piaskową trylogię. Czym gry będą się różniły od edycji na PlayStation 2? Grafika zostanie podciągnięta do rozdzielczości 720p, a posiadacze telewizorów 3D będą mogli się cieszyć pełnym, stereoskopowym trójwymiarem. Całość zostanie wydana na jednej płytce Blu-ray. Tak, to tytuł ekskluzywny na PlayStation 3. Niestety Ubisoft milczy w temacie dodania obsługi PlayStation Move – z takąową byłby to zestaw kompletny. Teraz pozostaje czekać na zapowiedzi kolejnych gier Ubi z poprzedniej generacji w HD. ■

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Square Enix**
Developer: **Square Enix**



Square Enix nie będzie miało problemów ze sprzedażą Dissidia 012 Final Fantasy. I nie chodzi nawet o znaną markę. Wystarczy, że na jednym obrazku pojawi się Cloud i Sephiroth, a gracze rzucą się biegiem do sklepów. Nie będzie to tani chwyt marketingowy, gdyż w grze da się tworzyć dwuosobowe zespoły i przyzywać na pomoc drugiego bohatera. A nawet jeżeli ikony kultowej siódemki to za mało, by przyciągnąć współczesnych graczy, to pomoże Lightning z Final Fantasy XIII. Piękna heroína będzie korzystała z systemu ról z Trzynastki (Medic, Commando i Ravager), więc fani z pewnością nie będą rozczarowani. Strach myśleć kogo jeszcze zatrudni Square Enix do swojej najnowszej gry akcji z delikatnymi elementami jRPG. PSP dostanie w 2011 roku kolejną, przepiękną grę, która powalczy o tytuł najładniejszej na przenośnej konsolce Sony. ■

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

Konsola: **PS3, X360, Wii, PSP, DS**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **Next Level Games**



Choć Captain America został zabity, Marvel nie zamierza zrezygnować z jego wizerunku. W przyszłym roku zobaczymy film Captain America: The First Avenger oraz zagramy w Captain America: Super Soldier. Co prawda SEGA w ostatnich latach dostarczyła sporo crapiastych gier z superherosami, ale zespół Next Level Games ma doświadczenie w bohaterskich klimatach (Spider-Man: Friend or Foe). Developer obiecuje, że będzie dobrze i wchodzi się na Arkham Asylum, co potwierdzają pierwsze materiały z gry. Kapitan ubrany w amerykańską flagę narodową biegnie po frontach II Wojny Światowej w klasycznym tpp i sieje zniszczenie przy pomocy swojej tarczy. Może nią rzucać, choć równie sprawnie otlukuje przeciwników z pięchy, oraz zasłania się nią przed atakami – nawet pocisk z działa przeciwpancernego mu nie straszny. ■

GRAY MATTER

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Anaconda**
Developer: **Wizardbox**



Bijatyki przeżywają odrodzenie, platformówki licznie powracają na PSN i XBLA, więc czemu by nie spróbować z przygodówkami? I to klasycznymi, gdyż za Gray Matter odpowiada Jane Jensen, czyli jedna z najbardziej znanych kobiet w branży, autorka m.in. serii Gabriel Knight. Żeby było zabawniej, Jensen zatrudniła do prac nad muzyką swojego męża – Roberta Holmesa, czyli autora ścieżki dźwiękowej do przygód Gabriela. Prawda, że brzmi klasycznie? W Gray Matter powrócą trójwymiarowi bohaterowie poruszający się po prerenderowanych, dwuwymiarowych płachach, a interfejs ma nawiązywać do standardowego point & click. Jako, że gra Jensen to przygodówka, najważniejsza będzie fabuła. Podróżniczka Samantha Everett wraz z doktorem Dawidem Stylesem spróbują zgłębić tajemnice ludzkiego umysłu. Co to oznacza? Zagadki, dużo zagadek. ■

The main image is a promotional artwork for Fable III. It features a male character with dark hair, wearing a blue turtleneck and a brown leather jacket. He is holding a sword on his back and a revolver in his right hand, pointing it towards the viewer. He is also wearing a large, ornate, golden breastplate. The background is a dramatic, fiery sky with orange and red clouds. The entire scene is framed by a decorative, golden border with intricate scrollwork.

FABLE III

NADCHODZI REWOLUCJA

29 PAŹDZIERNIK 2010

16

www.pegi.info

© 2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Fable, the Microsoft Game Studios logo, Lionhead, the Lionhead logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

www.xbox.com

XBOX
LIVE



Microsoft
game studios

XBOX 360

Jump in.



INFO
DEVELOPER: RELIC ENT.
WYDAWCA: THQ
TERMIN: 2011
KONSOLA: X360, PS3

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE

Ludziom trafili się chłopcy do bicia

Orkowie napadną na nas w przyszłym roku, bo właśnie wtedy na konsolach pojawi się Warhammer 40K: Space Marine. Gracz wcieli się w członka specjalnej grupy uderzeniowej podległej bezpośrednio władającemu ludzkością Imperatorowi. Kosmicznych marine rekrutuje się ze specjalnych zakonów, gdzie poddaje się śmiałków praniu mózgu oraz wymagającemu treningowi, z czego niewielu wychodzi żywych. Najlepszym wszczepia się również implanty oraz modyfikuje się ich genetycznie; w rezultacie powstają śmiercionośni, zawsze chętni do walki i lojalni wobec Imperatora superżołnierze. Ich zadaniem jest iść na polu bitwy naprzód i dziesiątkować szeregi wroga. Autorzy z Relic Entertainment twierdzą, że ich gra przeniesie to uczucie również na gracza, który zamiast unikać niepotrzebnych starć, będzie z chęcią szukał okazji do walki. Z tego też względu w WH40K: Space Marine, która na pierwszy rzut oka bardzo przypomina Gears of War, zabraknie systemu osłon. To dość ciekawa decyzja, ponieważ obecnie cover-system pojawia się absolutnie wszędzie. Zresztą, podobno we wcześniejszej wersji gry był on obecny, zdecydowano się go jednak usunąć, bo nie pasował do ogólnej koncepcji. Oczywiście w dalszym ciągu będzie można się schować za jakąś ścianą,

ale ma to podobno przynieść więcej szkód niż pożytku – tak przyuczony gracz zostanie z łatwością otoczony przez nieprzyjaciół.

Skoro o przeciwnikach mowa, główny konflikt opiera się na inwazji Orków na planetę należącą do ludzi i stanowiącą fabrykę uzbrojenia dla ich armii. Nie wiadomo na razie, czy do wojny dołączą inne rasy znane z tego uniwersum, ani czy gracz dostanie możliwość wcielenia się w Orka – do premiery pozostało jeszcze dużo czasu i autorzy precyzyjnie dawkują informacje wypuszczane do prasy. Wiemy natomiast na pewno, że do naszej dyspozycji zostanie oddana zarówno broń palna, jak i biała. W końcu w świecie, gdzie spotyka się science-fiction z fantasy nie może zabraknąć ogromnych mieczy. Stanowią one kolejny element różniący Space Marine od wspomnianego już Gears of War. Gracz będzie miał do dyspozycji kilka kontekstowych ataków (np. agresywne natarcie na wroga) oraz finiszery, pozwalających efektownie zakończyć żałosny żywot zielonoskórego pomiotu.

STRZELAJ, ALE OSZCZĘDZAJ

Pomimo obecności broni białej, Warhammer

40K: Space Marine jest w pierwszej kolejności strzelaniną i to właśnie giwery odegrają tu podstawową rolę. W ukończonym produkcie ma się ich znaleźć piętnaście rodzajów, plus dodatkowo pięć fuzji specjalnych, dostępnych w ściśle określonych momentach kampanii. Ważnym zagadnieniem okazuje się amunicja. Szczególnie w przypadku mocniejszych broni dostęp do niej będzie ograniczony, więc lepiej

W ŚWIECIE, GDZIE SPOTYKA SIĘ SCIENCE-FICTION Z FANTASY NIE MOŻE ZABRAKNAĆ OGROMNYCH MIECZY. STANOWIĄ ONE KOLEJNY ELEMENT RÓŻNIĄCY SPACE MARINE OD WSPOMNIANEGO JUŻ GEARS OF WAR

planszach. Już mogą sobie wyobrazić te wąskie korytarze, przed sekundą puste, a teraz pełne Orków atakujących gracza od zadniej strony. To może okazać się bardzo efektowne, ale chyba niezbyt sprawiedliwe.

CHĘTNI DO POMOCY

Zależnie od rozwoju fabuły, gracz będzie przebiegał przez misję samotnie, albo z trzema towarzyszami, którzy wspomogą go w walce. Choć na razie nie piśnięto o tym słówka, łatwo przewidzieć, że w grę wchodzi jakiś prosty system komend. Od razu też na myśl nasuwa się pytanie o tryb kooperacji. Oficjalnie developer nie komentuje tego aspektu, ale pojawiły się doniesienia, że taka opcja znajduje się w menu wcześniejszej gry. Prawdopodobnie

Otoczenie w Space Marine będzie utrzymane w raczej ciemnych tonacjach, w przeciwieństwie do stosunkowo kolorowych postaci zbrukanych czerwoną posoką.

zachować kilka naboju na ciężkie czasy. Nie jest to z pewnością innowacyjny patent, ale zapewne nieco podniesie poziom trudności.

Podobnie jak już zapowiedziane teleportowanie się Orków na miejsce akcji w niektórych misjach. Wprawdzie nie ma to być nagminne, ale dziwię się, że wspomniano o tym już w tej chwili, skoro brzmi to jak rozwiązanie sprzed dwóch generacji. Szczególnie, że autorzy wzorem Call of Duty mają zamiar ostro poskryptować swoją grę i raczej nie ma co myśleć o alternatywnych ścieżkach i otwartych

kooperacja w obecnym stadium nie nadaje się do publicznej prezentacji, dlatego tego typu pytania zbywane są oziębłym „bez komentarza”. Tak samo zresztą kończy się pytanie o inne tryby multiplayer, ale możemy założyć, iż autorzy właśnie w tej chwili ciężko nad nimi pracują.

Wracając w takim razie do kampanii dla jednego gracza, według słów autorów ma ona zająć od ośmiu do dziesięciu godzin, co na dzisiejsze standardy wydaje się bardzo okay. Nie podano jednak ile misji ma się na ten czas składać. Co do tych ostatnich, to raczej nie wyłamują się ze standardu obowiązującego w gatunku. Ot, a to trzeba zniszczyć eksperymentalną broń będącą w posiadaniu wroga, a to odpowiedzieć na wezwanie pomocy, które oczywiście okazuje się zasadzką. Jasne, w zapowiedzi nie należy ferować pochopnych wyroków, więc może przed premierą autorzy zdążą zaproponować coś bardziej oryginalnego. Różnorodności bez wątpienia dodadzą elementy rozwoju postaci, które w przypadku tej pozycji przyjmą formę rozwoju karabinów. Im częściej gracz korzysta z danej fuzji, tym więcej ulepszeń do niej odkrywa, co w końcu może owocować nawet odblokowaniem nowych, alternatywnych trybów strzału.

Warhammer 40,000: Space Marine trafi do sklepów dopiero w niesprecyzowanym miesiącu przyszłego roku, więc jeszcze sporo rzeczy może się zmienić, na przykład na lepsze. Niech więc fani sci-fi i fantasy trzymają rękę na pulsie. //Kaxi





W sklepach już w październiku!

DOBĄDŹ MIECZA, WYRUSZ KU PRZYGODZIE, ZOSTAŃ LEGENDA!

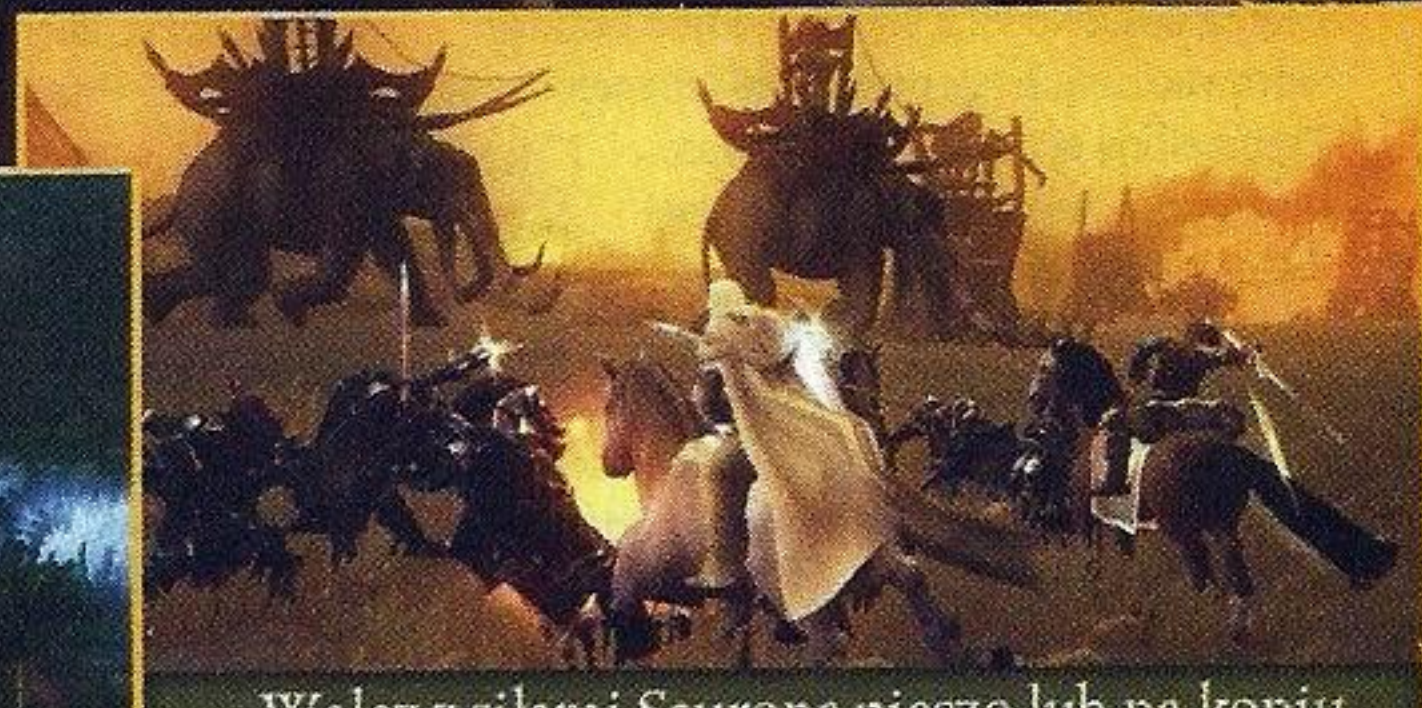
www.aragornsquest.com/uk



Wciel się w legendarnego Aragorna



Graj z przyjacielem kiedy tylko chcesz



Walcz z siłami Saurona pieszo lub na koniu

CENEGA



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

PS2

PlayStation 2

PSP

PlayStation Portable



NEW LINE CINEMA

A Time Warner Company



www.pegi.info

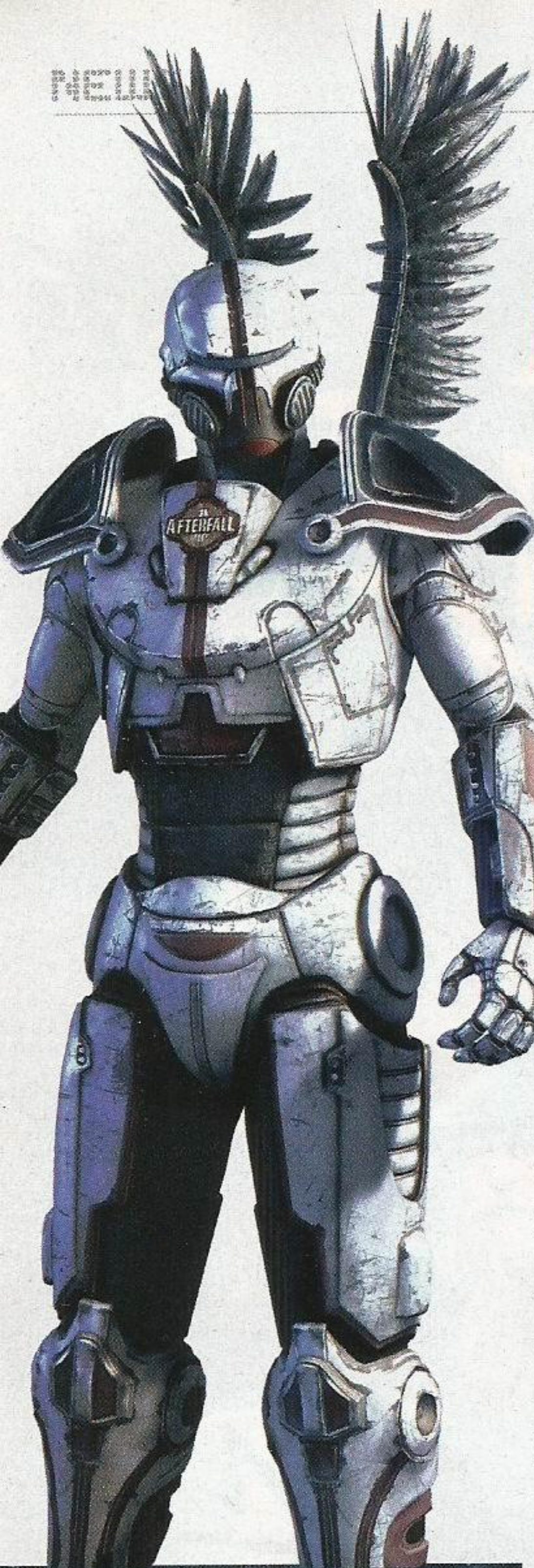


THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.

"PS", "PlayStation", "PS2", "PSP", "PSP", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)



AFTERFALL INSANITY

Polacy nie gęsi i swój Dead Space mają. Z cyber-husarzami i Polską w roli olbrzymiego falloutowego vaulta

Alternatywne wersje świata to temat tak interesujący, jak niebezpieczny. Jeśli ktoś zabiera się za tworzenie całkiem nowej historii, musi dopilnować by była ona naprawdę wiarygodna. Ciągi przyczynowo-skutkowe powinny być logiczne, a setki i tysiące detali mają utwierdzać nas w przekonaniu, że tak rzeczywiście mogłoby się stać. Widziałem wiele gier, którym taki efekt udało się osiągnąć, ale sporo poległo próbując. Teraz wyzwania podejmują się Polacy z firmy Nicolas Games Intoxicate, developerskiego odłamu ninja-dystrybutora Nicolas Games.

NOBODY EXPECTS THE SPANISH INQUISITION

Firma-matka, Nicolas Games, została założona przez Tomasza Majkę i byłych pracowników wydawnictwa Play-it. Zaskoczyła zaskakującym wydaniem Half-Life 2 – nikt nie spodziewał się, że debiutująca na rynku firemka wyhaczy taki tytuł, jak megahit Valve. Na zdominowanym przez pecety polskim rynku, taki start to doskonała prognoza na przyszłość. W trakcie rozmowy w nowo otwartej siedzibie NGI, Tomasz Majka mówi wprost: „zawsze chciałem zrobić grę, a gdy przyszły do mnie chłopaki z Intoxicate, wiedziałem od razu, że świat Afterfalla jest tym, czego szukałem”. Intoxicate oryginalnie było małym studiem złożonym z kilku zapalcieńców, którzy dysponowali głównie pomysłem i bardzo solidnie wymyślonym światem. Przejście pod skrzydła Nicolas Games umożliwiło im wprowadzenie pomysłu w życie.

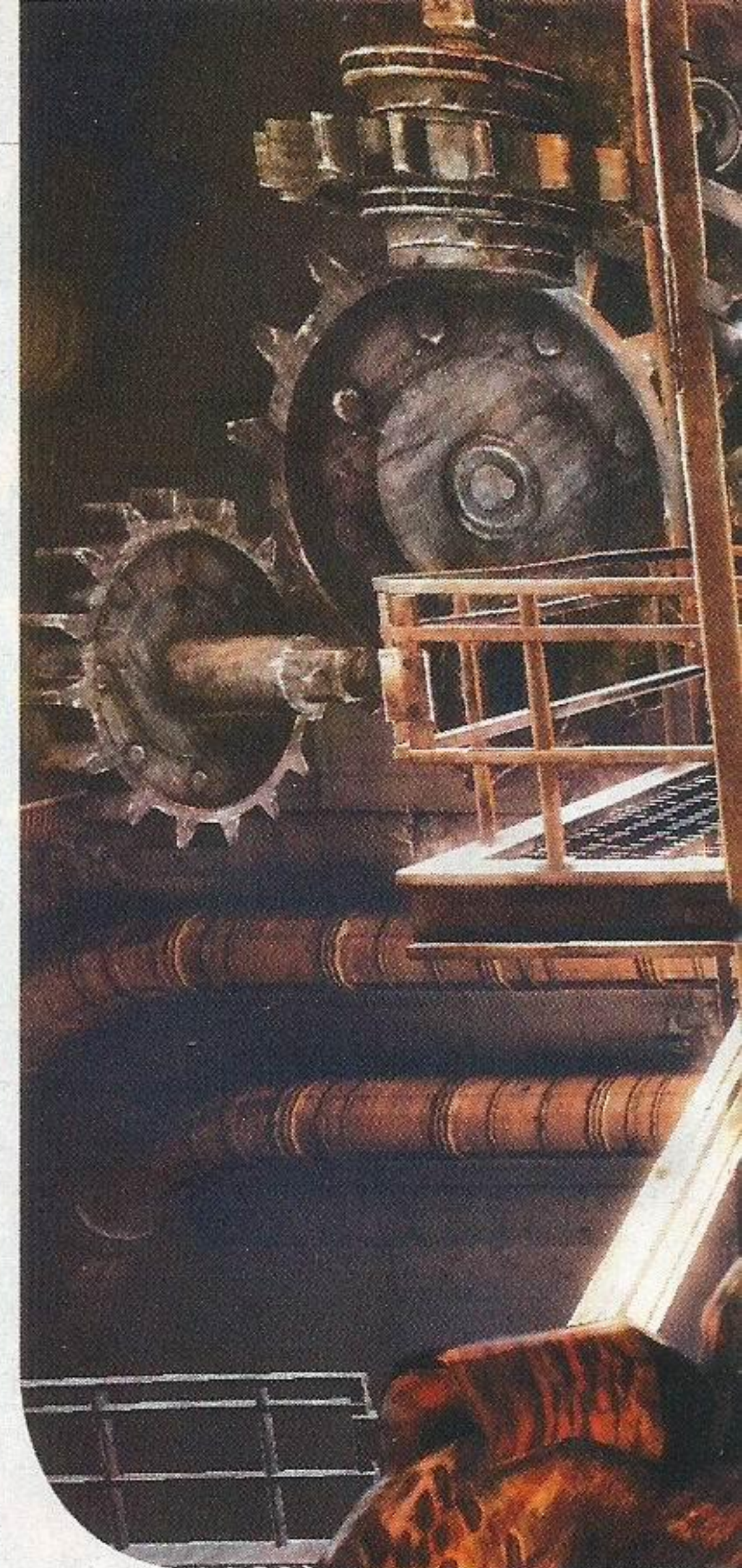
Początkowo NGI chciało zrobić RPGa. Szybko okazało się jednak, że dla początkującego developera taki projekt to jak patrzeć na słońce. Pomysł więc zarzucono i rozpoczęto pracę nad Afterfall: InSanity, psychologicznym survival horrorze, osadzonym w świecie

Afterfall. Psychologiczny to brzmi dumnie, ale jak przekonał nas Alan Wake, to słowo wcale nie musi oznaczać rezygnacji ze starej dobrej strzelaniny. Dlatego autorzy zdecydowali się na coś w stylu Dead Space, tylko ze znacznie większym naciskiem na opowiadanie historii.

Początkowo prace toczyły się przy wykorzystaniu rosyjskiej technologii Unigine, ale niestety wschodnio-europejska myśl techniczna nie sprawdziła się w praktyce. Engine płał nieustannie figle, był kłopotliwy w użyciu, a do tego, o zgrozo, nie dawał możliwości stworzenia wersji konsolowej. Tomasz Majka wie w jakim świecie żyje, więc szybko rozpoczął poszukiwania nowej technologii. Padło na najlepszą z możliwych, czyli Unreal Engine 3.0. Gdy odwiedzałem studio Nicolas Games Intoxicate przenoszenie assetów (tekstur, modeli, animacji itd.) właśnie się rozpoczynało, ale już na tym etapie twórcy nie mogli się nachwalić UE 3.0. To jak przesiadka z Wołgi do Merola.

DEAD RESIDENT SPACE OF FALLOUT EVIL

Będąc w środku tekstu zaczniemy od początku, który przypada na rok 1944, kiedy to Niemcy pierwsi wynaleźli bombę atomową. Kontrolne „znukowanie” Sowietów tuż za linią Wisły, poparte (kłamliwym) oświadczeniem o posiadaniu całej masy takich zabawek, doprowadziło do natychmiastowego zawieszenia broni. Zanim jednak Niemcom udało się przejąć kontrolę nad światem, Amerykanie i Rosjanie również wynaleźli bomby. Świat znalazł się w sytuacji potrójnego pata. Aby oddzielić III Rzeszę od ZSRR, na terenach dawnej Polski stworzono pas buforowy – ziemię niczyją, która bardzo szybko nabrała szczególnego znaczenia strategicznego. Wykorzystali to Amerykanie,



k którzy przez długie lata pompowali w te tereny kupę kasy. Pod ziemią stworzono olbrzymi system bunkrów, kryjących laboratoria biotechnologiczne prowadzące najbardziej odrażające badania.



SZALEŃSTWO MA BYĆ JEDNYM Z GŁÓWNYCH BOHATERÓW GRY. OD POCZĄTKU NIE BĘDZIEMY PEWNI ILE Z TEGO CO WIDZIMY JEST WYNIKIEM SZALEŃSTWA BOHATERA, A ILE RZECZYWISTYMI WYDARZENIAM

INFO

DEVELOPER: NICOLAS GAMES
WYDAWCA: THE GAMES COMPANY
TERMIN: 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360



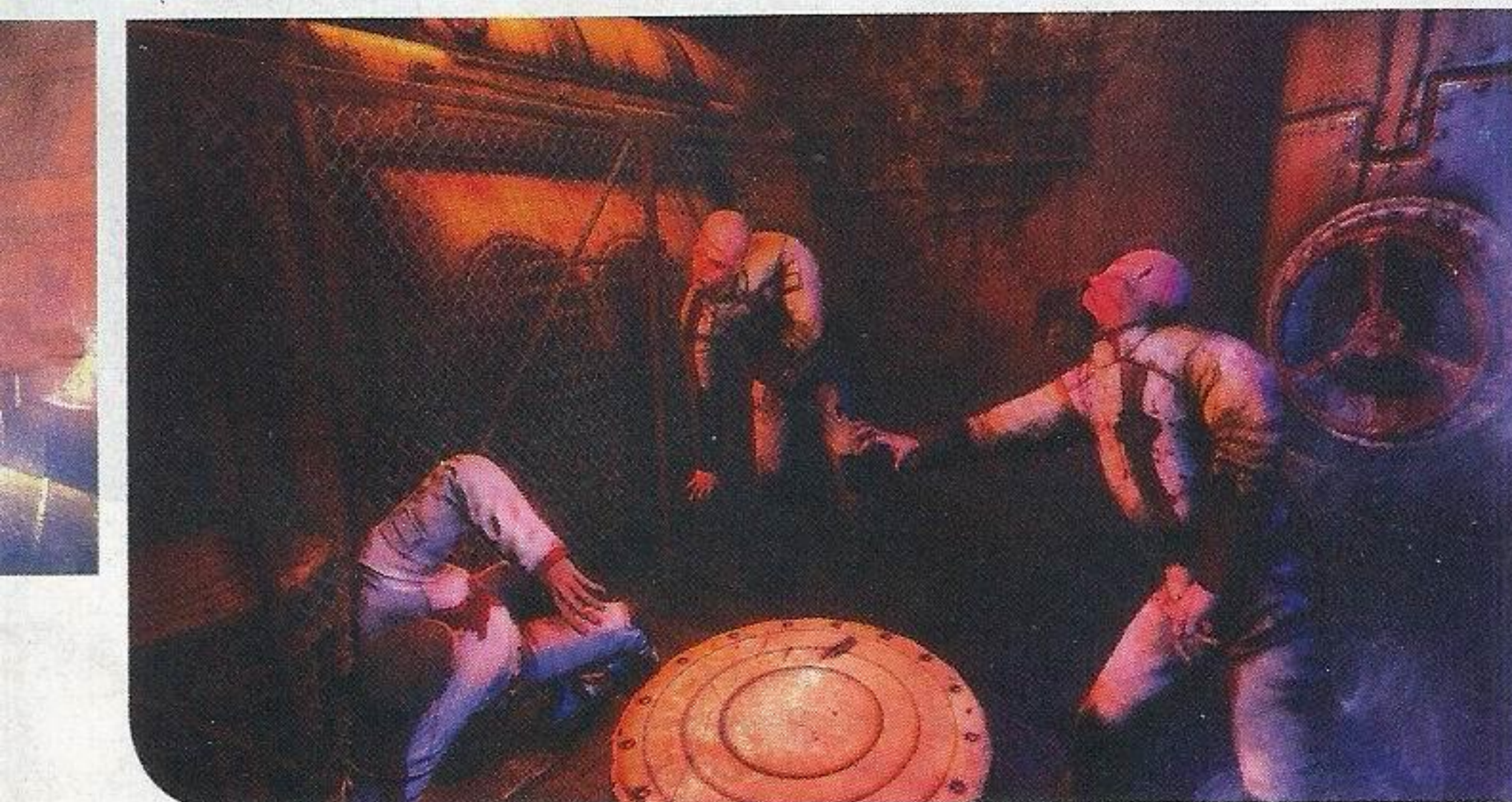
Afterfall: InSanity pozostaje dla mnie tajemnicą. Szanse na odniesienie sukcesu są – historia wygląda na składną, pomysły na rozgrywkę sprezentują się nieźle – autorzy muszą wszystko posklejać do kupy, a wykorzystując prosty w użyciu i wszechstronny engine Unreala, stworzyć odpowiednią oprawę.

Pat kończy się matem w roku 2012, choć po tym co się wydarzyło trudno jest wskazać jednoznacznego zwycięzcę. Samolot przewożący eksperymentalną bombę entropii zostaje zniszczony w tajemniczych okolicznościach nad Kanałem La Manche. Wybuch jest na tyle potężny, że zmiata z powierzchni południową część Anglii, cały Beneluks i kawałek Francji. Wszyscy uznają, że to początek Apokalipsy i odpalają swoje rakiety. Big! Badda! Boom!

W dwadzieścia lat później jedynym miejscem, w którym udało się zachować resztki cywilizacji jest... Polska. A właściwie pas buforowy, który dzięki amerykańskim pieniądзом miał infrastrukturę potrzebną, by przeżyć atomową pożogę. Ludzie nadal mieszkają w schronach, ale powoli zaczynają wychodzić na powierzchnię, badając nowy, niezbyt wspaniały świat.

Gracz wciela się w Alberta Tokaja, psychiatrę specjalizującego się w leczeniu klaustrofobii. Jak się łatwo domyślić, ktoś taki jest szczególnie potrzebny w warunkach stałego przebywania pod ziemią. Albert ma niestety własne problemy. Mania prześladowcza, omamy... gdy spędza się prawie całe życie kilkaset metrów pod ziemią, ciężko jest zachować stabilność.

Akcja rozpoczyna się w chwili, gdy Tokaj zostaje wysłany na jeden z niższych poziomów



swojego bunkra. Dzieją się tam dziwne rzeczy, ludzie wariują, i nikt nie potrafi ustalić przyczyn. Wraz z doskonale uzbrojonymi gwardzistami, Albert dociera na miejsce i oczywiście zastaje sytuację wykraczającą poza granice ludzkiego zrozumienia. Bohater zostaje zaatakowany przez mutantów, jego ochroniarze znikają w tajemniczych okolicznościach, a ze wszystkich stron dochodzą wrzaski mordowanych ludzi.

SZALONY ALBERT

Szaństwo ma być jednym z głównych bohaterów gry. W końcu tytuł do czegoś

zobowiązuje. Od początku do końca nie będziemy pewni ile z tego co widzimy jest wynikiem szaleństwa głównego bohatera, a ile rzeczywistymi wydarzeniami. Wszystko za sprawą systemu Fear Lock. Gdy poziom strachu przekroczy dopuszczalne granice, obraz stanie się rozmyty i niewyraźny, a bohater będzie miał problemy z celowaniem. Z drugiej strony, w takim stanie się silniejszy, a jego ciosy potężniejsze, więc będzie zadawał większe obrażenia.

Tajemnicę wydarzeń w bunkrze Albert pozna z rozmów z NPCami, oraz notatek znajdujących w okolicy. Świat Afterfalla jest olbrzymi, a InSanity ma być do niego wprowadzeniem. Ma stworzyć markę, pod którą potem zostaną wydane inne gry. Autorzy chwalą się,

□ Akcja gry nie będzie toczyć się tylko w bunkrze. Z czasem wyjdziemy na powierzchnię i odwiedzimy jedno ze zniszczonych miast. Które? Tego autorzy nie chcieli powiedzieć, ale zapewnili, że to nie Warszawa.

że materiału przygotowanego przez Intoxicate starczyłoby na kilka gier, a InSanity jest tylko przygrywką. Nie da się ukryć, że potencjał w tym wszystkim jest, teraz trzeba go tylko wykorzystać

Jak wspominałem, prace z Unreal Engine dopiero się zaczynały, więc grywalne fragmenty, które nam pokazano, były raczej koncepcyjnym szkicem, niż prawdziwą grą. Z kilkuminutowej sceny, w której Albert przekradał się przez ciemne korytarze i strzałami z pistoletu rozprawiał się z nacierającymi na niego potworami, wywnioskować można było niewiele. Gra z pewnością utrzymana będzie w ciemnej kolorystyce. Industrialny wystrój wnętrza rozświetlały co chwilę fontanny iskier, tryskających z rozerwanych przewodów i niesprawnych maszyn. W kilku miejscach Albert mógł podnieść sporych rozmiarów latarkę, ale na pytanie, czy w pełnej wersji bohater będzie mógł cały czas

WYDARZENIA SZYBKO CZASOWE

W trakcie rozmów kilkakrotnie powracał temat sekwencji Quick Time Event, których w InSanity ma znaleźć się sporo. Oprócz klasycznego unikania niespodziewanych niebezpieczeństw, QTE włączono także w... skradanie. Pokazano nam scenę, w której Albert chował się za skrzyniami, unikając spojrzenia strażnika – wszystko sprowadzało się do wciskania przycisków w odpowiednich chwilach. Osobiście jestem dość sceptycznie nastawiony do QTE, ale autorzy zapewnili mnie, że różnorodność sekwencji zapewni rozgrywce odpowiedni rytm i nie znudzi graczy. Quicktime'ów mają być trzy rodzaje – ilościowe, jakościowe i precyzyjne. Tłumacząc to na Polskę – w pierwszym przypadku chodzić będzie o szybkość wciskania przycisków, w drugim o dokładność, a w trzecim o wyczucie równowagi. Gracz będzie musiał ruchami analogowej gałki utrzymywać postać w odpowiedniej pozycji. Szczerze? Nadal mnie to nie przekonuje.

mieć przy sobie latarkę, autorzy odwrócili oczy. Być może światło zostanie w jakiś bardziej przemyślny sposób wykorzystywane w walce, ale na razie niewiele o tym wiadomo. Walka ma być trudna, taktyczna i ponoć nie będzie główną osią rozgrywki. Autorzy jak mantrę powtarzali, że przede wszystkim chcą opowiedzieć fajną historię.

Obrazki koncepcyjne pokazują fantastyczną, zrujnowaną metropolię, do której powoli wraca życie. W tej części gry Tokaj spotka się z frakcjami, z którymi możliwa będzie współpraca. InSanity ma liniową strukturę, ale nawet w granicach tej liniowości znajdzie się miejsce na podejmowanie decyzji.

Czekam z niecierpliwością na kolejne informacje. //zooltar



JUŻ
GRANE!

TRON: EVOLUTION

Weź czerwoną pigułkę

W 1982 roku fantastyka święciła triumfy na wielkim ekranie. Pomiędzy „Imperium Kontratakuje” i „Powrotem Jedi” zadebiutowały dwa filmy, które na stałe zapisały się w historii światowej kinematografii. Pierwszy z nich to kultowy „Blade Runner”, drugi „TRON”. Jednak w redakcji NEO Plus wisi tylko plakat z Harrisonem Fordem, a „TRON” nie doczekał się podobnego wyróżnienia (**bo nie mogą dorwać plakatu – gsh**). To bez wątpienia jedno z najważniejszych osiągnięć SF, ale bądźmy szczerzy – czy poza światłocykłami komuśkolwiek coś więcej utkwiło w pamięci z tego filmu? Wirtualna rzeczywistość stworzona przez Stevena Lisbergera nie zyskała oszałamiającej popularności, ani nawet Oscara za efekty specjalne. Cyberpunk, który narodził się w 1984 roku wraz z Neuromancerem Williama Gibsona, okazał się znacznie ciekawszym tematem. Teraz TRON powraca do kin, a gra w kooperacji z filmem zadebiutuje na rynku po 28 latach od premiery oryginalnego dzieła. Czy fani są na to gotowi?

TRON? NIE SŁYSHAŁEM

Na pokazie zorganizowanym przez firmę CD Projekt zapytałem o to

głównego producenta Tron: Evolution. Darren Hedges z Propaganda Games powiedział mi, że gra jest skierowana właśnie do miłośników filmu TRON, co naprawdę mnie zaskoczyło, bo mówimy tu w najlepszym wypadku o trzydziestolatku. Tymczasem Tron: Evolution, czerpiący nawet nie garściami, a wiadrami pomysłów z serii Prince of Persia, to tak naprawdę gra dla nastolatków.

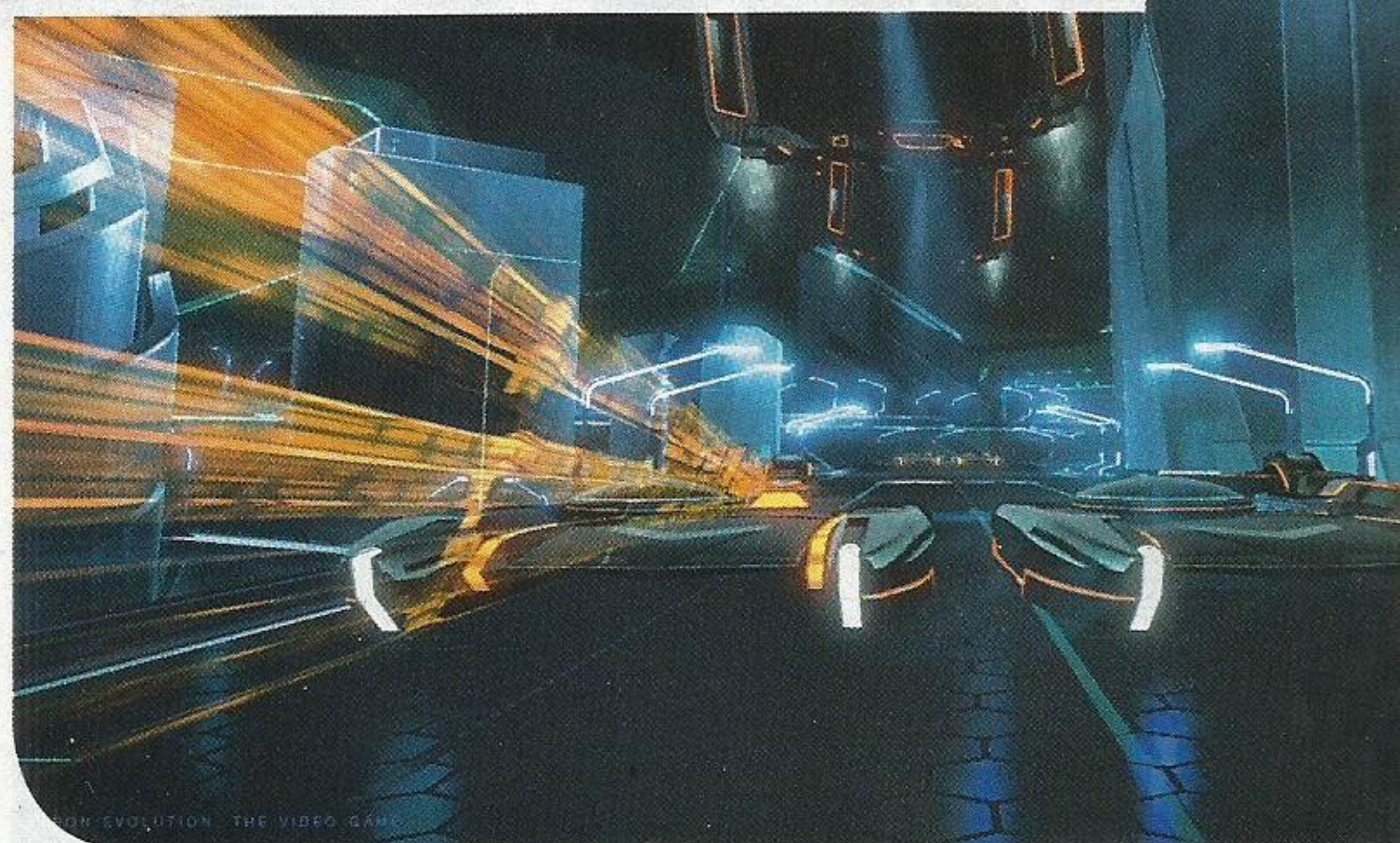
Fabula ma wypełnić lukę pomiędzy historią z 1982 roku, a scenariuszem filmu Tron: Legacy, który w tym roku zadebiutuje w kinach. Jednak znajomość oryginału nie jest konieczna żeby dobrze się bawić. Nie musicie wiedzieć, że genialny programista Kevin Flynn, pracujący dla korporacji ENCOM, trafił do komputerowego świata i tam walczył w brutalnych igrzyskach. Evolution skupia się bowiem przede wszystkim na wydarzeniach bezpośrednio poprzedzających Legacy, a nie na oryginalnym filmie. W sumie to dobrze, bo nikt nie wytrzymałby w 2010 roku projektów wirtualnego świata sprzed trzech dekad. Na szczęście nowoczesny design wywołuje pozytywne wrażenie, a zespół Propaganda Games wykorzystał wszystkie dostępne materiały z filmu. Udało im się stworzyć przekonującą, komputerową metropolię, zamieszkałą przez spersonifikowane programy. Oglądając początek Evolution miałem wrażenie, że będzie to Tron Theft Auto, ale szybko okazało się, że producent postawił sobie inne cele.

WEZWANIE DO SĄDU

Miesiąc temu pisałem, żeownicy Ubisoftu mogliby wytoczyć kilka kodeksów i odpalić armaty paragrafów w stronę autorów Enslaved. Teraz podobna sytuacja ma miejsce przy Tron: Evolution. Na pokazie obserwowałem jak bohater biega po ścianach, walczy z zainfekowanymi programami i wygina się w akrobatycznych ruchach, przebijając się przez kolejne plansze. Książę Persji został przebrany w futurystyczne ciuchy i zatrudniony niemalże w tej samej roli, co w grach Ubi.



□ Darren Hedges złożył uroczystą przysięgę i obiecał, że w wirtualnym świecie spędzimy co najmniej 8 godzin (singleplayer). I dobrze, nie lubimy gier na jeden wieczór.



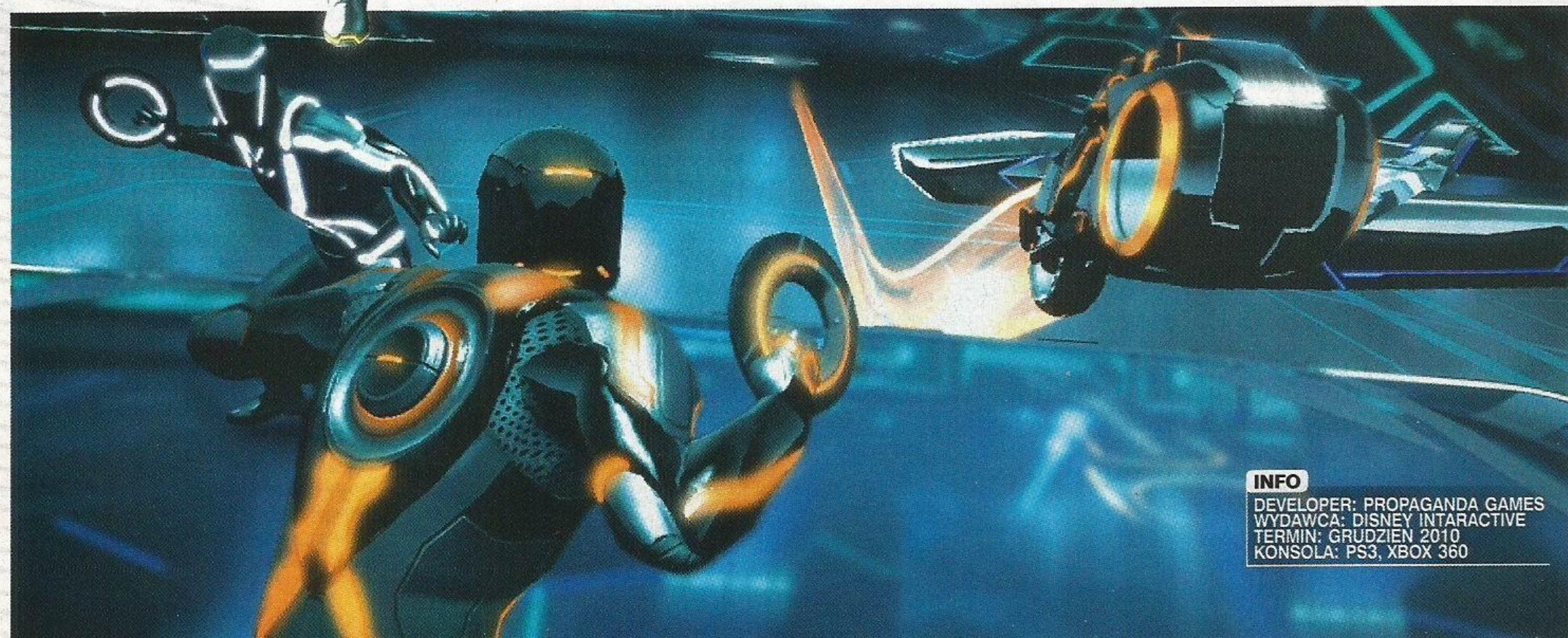
Czy to źle? W końcu gracze pokochali Księcia, więc z pewnością spodoba im się system rozgrywki w Tronie. I nie tylko on, gdyż sceneria mocno wyróżnia się na tle konkurencyjnych gier spod znaku action / adventure. Oprawa jest niezwykle prosta, ale to jak z produktami Apple – umowna bieda wykonania jest tak naprawdę... piękna. Nie każdy telefon musi uderzać po oczach, przykuwając wzrok systemem Agro z Army of Two. I tak też wygląda Tron; prosto, choć bardzo intrygująco. Poziomy są liniowe, ale producent stworzył iluzję metropolii, więc

w dalszym planie widać budynki, pojazdy i tłumy ludzi (programów).

Na szczęście, poza wykorzystaniem systemu rozgrywki z Prince of Persia, Propaganda Games dorzucili kilka własnych rozwiązań, czyli odrobinę elementów RPG (rozwój postaci i zdolności za pomocą ulepszania dysku pamięci) oraz przejazdu na światłocykłach. Wyścigi tych zabójczych maszyn były jedną z najbardziej spektakularnych scen w pierwszym filmie, więc nie mogło ich zabraknąć w grze. Muszę przyznać, że przejazd motocyklem przez

□ „MOTORAMI” BAWIŁEM SIĘ ŚWIETNIE, PRZYNAJMNIEJ DO MOMENTU, GDY KTÓRYŚ Z GRACZY ODNAŁAZŁ CZOŁG. WÓWCZAS ZACZĘŁA SIĘ PRAWDZIWA MASAKRA

□ W Tron zagramy w pełnej, polskiej wersji językowej. Na razie wypowiedziane słowa nie były zgrane z ustami bohaterów, a głosy aktorów nie brzmiały przekonująco.

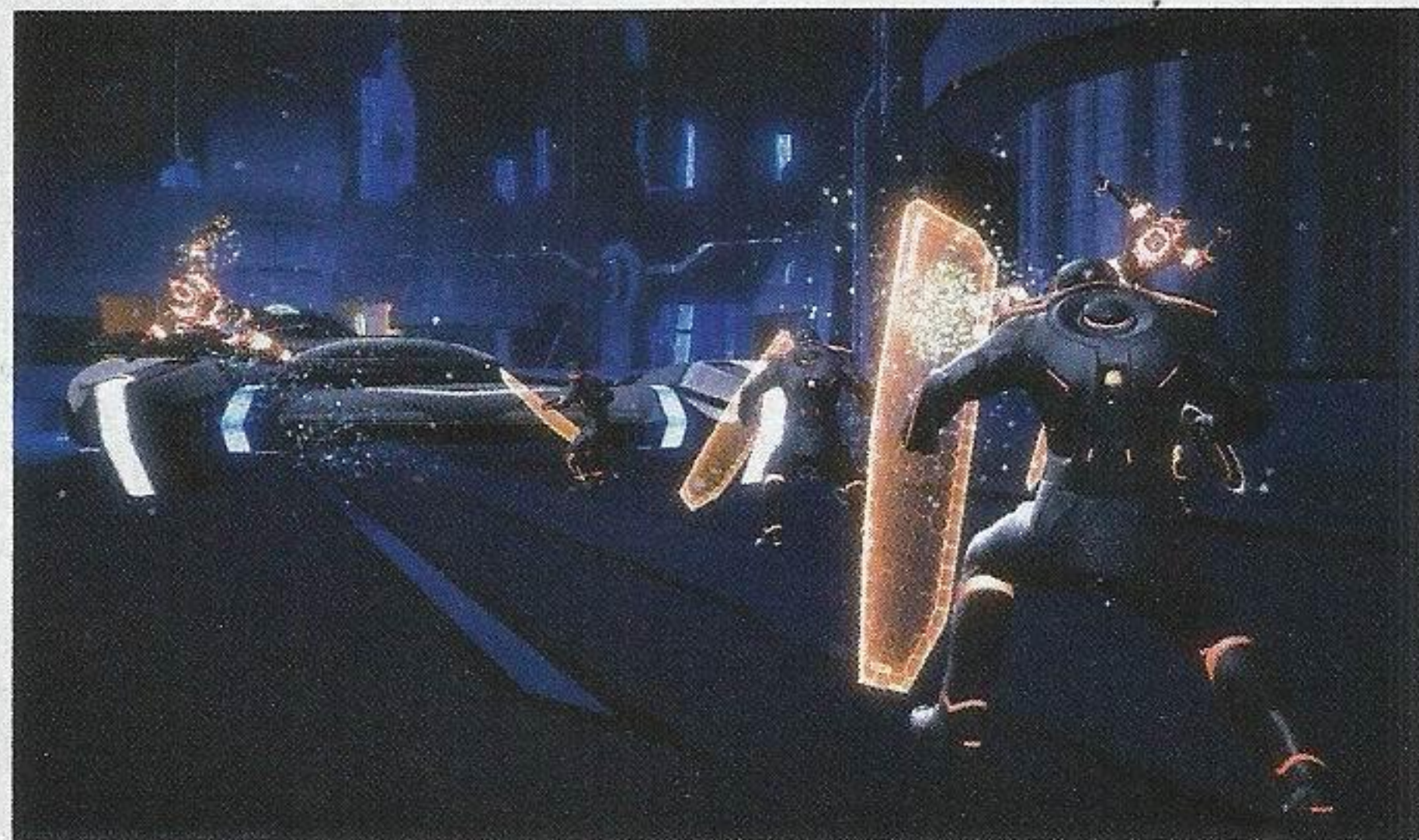


INFO

DEVELOPER: PROPAGANDA GAMES
WYDAWCA: DISNEY INTERACTIVE
TERMIN: GRUDZIEŃ 2010
KONSOLA: PS3, XBOX 360



□ O muzykę możecie być spokojni. Daft Punk nie tylko współpracuje przy ścieżce dźwiękowej filmu, ale i gry. Będzie przemuzycznie!



□ RPG w pigułce, czyli mody wzmacniające, wybuchowe, a także kondensatory, asymilatory i pakowanie bohatera dodatkowymi kośćmi pamięci. Informatyczne role-playing brzmi fachowo.

zainfekowany wirusem poziom bardzo mi się podobał. Ogromna prędkość i mnóstwo dynamicznych skryptów (rozpadające się budynki, eksplozje, rozkodowująca się trasa) to świetne przerywniki od elementów platformowych i walki. Ta ostatnia tym różni się od perskich szabelek, że trzeba korzystać z dysków, a to przecież broń miotana. Przeciwników należy trzymać na dystans (God of War i Ostrza Chaosu się kłaniają) albo uwijać się w unikach (wypisz wymaluj Bayonetta) jeśli i oni rzucają zerojedynkowymi bumerangami.

WIELOOSOBOWE IGRZYSKA

Kompletnym zaskoczeniem był dla mnie multiplayer. Evolution ma najbardziej chaotyczny deathmatch jaki kiedykolwiek widziałem. Małe plansze, kilku graczy i losowe, automatyczne namierzanie przeciwników. Wyobraźcie

PRACOWNICY UBISOFTU MOGLIBY ODPALIĆ ARMATY PARAGRAFÓW W STRONĘ AUTORÓW ENSLAVED. PODOBNA SYTUACJA MA MIEJSCE PRZY TRON: EVOLUTION

sobie grupkę osób rzucających dyskami na powierzchni typowej łazienki w mieszkaniu w bloku. Przez ponad godzinę nie potrafiłem się odnaleźć w multi i wprost zapytałem Hedgesa: o co tu chodzi? Producent odpowiedział mi, że choć początkowo rozgrywka wydaje się zwariowana, to wraz ze zdobywaniem punktów doświadczenia i rozwojem postaci można wypracować własny styl gry. Ofensywny, defensywny, oparty na kontrach. Modyfikacje broni faktycznie stawiają na sporą dowolność. Spędziłem z multi kilka godzin, więc w końcu zobaczyłem, że multiplayer może być grywalny. Biegałem po ścianach i wykonywałem akrobacje, by uniknąć ataków, po czym szybko

kontratakowałem, zdobywając punkty. Choć tak naprawdę dobrze bawiłem się dopiero w trybach zespołowych (team deathmatch, wariacje na temat capture the flag), gdy walka stawiała się mniej szalona.

Kolejna zabawka dla wielu graczy to walki światłocykli. Pomysł zaczerpnięto z filmu, więc zawodnicy zostają wczytani na dużą arenę i mogą w dowolnym momencie uruchomić aplikację swoich pojazdów. Każdy gracz ma swój własny, odblaskowy kolor, a plansze są utrzymane w czarnych barwach, więc taki kontrast wygląda niezmiernie. W przejazdach nie ma znaczenia najlepszy czas, tylko pokonani przeciwnicy, których trzeba wyprzedzić i zająć im drogę. Dlaczego? Promień światła, pojawiający się za motocyklem i ciągnący się za nim po trasie, ma wytrzymałość betonowej ściany, więc jeśli ktoś się w niego wbije, zaliczy takedowna.

„Motorami” bawiłem się świetnie, przynajmniej do momentu, gdy któryś z graczy odnalazł czołg. Wówczas zaczęła się prawdziwa masakra. Dyski nie mogły przebić jego pancerza, a taranowanie światłocyklem okazało się samobójstwem. Zapytałem w końcu Hedgesa,

GRAMY W OKULARACH

3D to temat, który nadal wywołuje sporo kontrowersji. Kompletnie nie wiem jak ocenić to, co zaprezentowała Propaganda Games, bo Hedges zarzekał się, że testowana wersja jest stara, a telewizor był źle skonfigurowany. Niby co miał powiedzieć, gdy zobaczył, że po pięciu minutach zacząłem płakać jak dziecko, a łzy zalały okulary? W każdym razie gra i przerywniki na silniku to 3D, ale już filmy nie obsługują trzech wymiarów. Efekty prezentowały się słabo, bo jedynie HUD i postać śmigająca w 3D. Najgorsze, że wyścigi światłocykli są kompletnie niegrywalne, gdyż trzeba zwracać uwagę na trasę, a trójwymiarowy motor tylko przeszkadza i męczy wzrok. Ale może tylko ja tak mam.

co się stało z balansem rozgrywki. Wyjaśnił mi, że gracze muszą współpracować, niczym splicerzy walczący z Big Daddym i zamknąć czołg w promieniach światła.

POŁKNIJ I POPIJ

Evolution to gra dla tych, którym spodoba się film TRON Legacy. Fani oryginału mogą narzekać na ubogą fabułę (walka o władzę pomiędzy programami i wirusami) oraz miejscami chaotyczną rozgrywkę. Mocne słowa o spuściznie klasycznego filmu przyjdzie zweryfikować przy okazji recenzji gry.

Dla mnie Evolution to nowoczesny projekt, przeznaczony dla pokolenia, które za klasyk kina SF uznaje Matrix, a nie TRON – ta grupa będzie z gry zadowolona. Choć początkowo raziła mnie kopia pomysłów z Prince of Persia, to kinowa licencja i jej fantastyczny świat mnie przekonują. // Fax



□ Pierwszy zwiastun Legacy był mistrzowski. Kolejne niekoniecznie. Ekskluzywny fragment filmu, który zobaczyłem na pokazie był przegadany, a efekty 3D nie zachwycały.





GABRZĄCZKA

„To będzie wielka gra. Konkurenci powinni być k***wsko zaniepokojeni. To będzie najlepsza gra wyścigowa”.
Matt Webster, producent Need For Speed: Hot Pursuit lojalnie uprzedza konkurencję o czekającej ich totalnej anihilacji.

„Wywalili na tę grę więcej kasy niż James Cameron wydał na Avatara. Bez jaj, ponad 300 milionów! Dacie wiarę? A wiecie z czego są najbardziej dumni? Z oprawy dźwiękowej. Reszta gry to kiepski żart. The Old Republic będzie jedną z największych porażek w historii MMO”.

Anonim znany jako EA Louse, podający się za byłego pracownika EA, wylewa swoje żale na forum internetowym. A to nie jedyna przykra rzecz, o której pisał. EA i Bioware jak na razie pozostawiają sprawę bez komentarza.

„Kiedy pracowaliśmy nad Heavenly Sword, wszyscy w kółko mówili mi, że nikt nie ogląda przerywników filmowych, bo wolą od razu przejść do gry. Myślę, że taki stan rzeczy spowodowany jest tym, że dotychczas nie stanowiły one integralnej części gry. To właśnie powinno się zmienić”.

Andy Serkis, reżyser i aktor, który niedawno wcielił się w głównego bohatera Enslaved, ogłasza prywatną rewolucję w tworzeniu gier. Go Andy!

„Dostępne na rynku nielicencjonowane kontrolery do PS3 są wadliwymi produktami i w pewnych przypadkach mogą być niebezpieczne. W najgorszym wypadku może nawet dojść do zapłonu albo eksplozji”.

Oficjalne oświadczenie Sony ostrzega klientów przed tragicznymi skutkami niekupowania u nich. Gracze szukający oszczędności – kryć się!

„To proste gierki, żadna wielka sztuka. To jeden z powodów, dla których je lubimy – koszt produkcji jest dużo niższy niż w przypadku pełnoprawnej gry”.

Brian Farrell z THQ tłumaczy, co jest takiego fajnego dla developerów w grach na Kinect. A dla graczy?

„Przez długi czas po naciśnięciu przycisku A Mario strzelał. Mieliśmy nawet bonusowy poziom strzelankowy. W dalszym stadium produkcji zastąpiliśmy pociski kulami ognia”.
Kolejny miesiąc, kolejne szokujące wyznanie od Shigeru Miyamoto. Mario z giwerą... Niedługo dowiemy się, że po uratowaniu księżniczki miało włączyć się Hot Coffee.

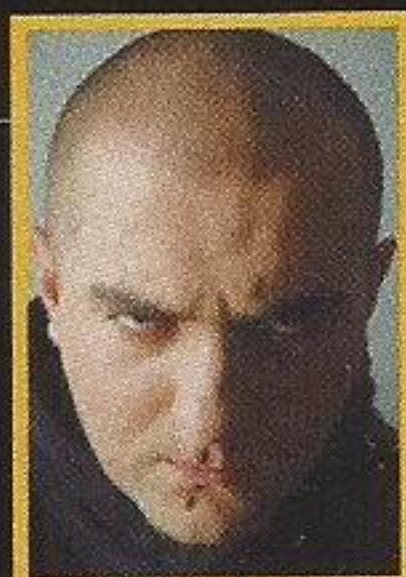
„Od dłuższego czasu EA bardzo cienko przedzie. Ich głównym problemem jest to, że ludzie nie chcą dla nich pracować. Dla wielu praca dla EA to ostateczność”.

Bobby „dzieci Lucyfera” Kotick tym razem kieruje swą furię w stronę największego konkurenta.

„O wzorowych stosunkach Koticka z pracownikami nieźle świadczą niedawne rozprawy sądowe. Fundamentem sukcesu jego firmy są trzy licencje – pierwsza to fantastyczny wirtualny świat, druga właśnie podupada, zaś trzecia niedługo padnie ofiarą pychy Koticka”.
Przedstawiciel EA zgrabnie odbija piłeczkę szefa Activision.

„Nie słyszałem żeby ktoś narzekał na kolejną powieść kryminalną albo film akcji. Albo pornola – o nie, jeszcze jeden, w którym są wielkie cycki. Strzelanki są fajne, będą produkowane tak długo jak ludzie chcą w nie grać. Zresztą, z tym przesyleniem rynku to mit – czasem na cały kwartał ukazują się raptem jedna – dwie”.

Adrian Chmielarczyk dorzuca swoje trzy grosze nt. powtarzanego frazesu o zbyt dużej liczbie fps-ów na rynku.



Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Duke Nukem Never – 5G < Duke Nukem Forever – 50G

Wiele dookoła się zmienia i czasami zmienia się tak szybko, że właściwie tego nie zauważamy. To trochę jak w tym dowcipie, w którym podpity typ siedzi w knajpie, gapi się na włączony wiatrak stojący na barze i mówi: „Ale ten czas zap...”. To prawda, czas ucieka. Gulash zaprosił mnie na łamy En-plusa bym przez rok zanudzał Was moimi wypocinami, a już zbliżyliśmy się do końca i to moje przedostatnie spotkanie z Wami na łamach magazynu. Przedostatnie jeszcze z jednego ważnego powodu, ale o tym napiszę za miesiąc. Muszę zbudować napięcie, choć sądzę, że i tak już wszyscy wiedzą ;-)

Koniec bieżącego roku to w moim przypadku okres uświadamiania. Właśnie uświadomiłem pewną osobę, że nie lubię zbyt długo czekać i między innymi dlatego unikam budynków Poczty Polskiej oraz uświadomiłem sam siebie, że po trzydziestce skończyły się żarty, a zaczęły schody, więc trzeba zająć się budową poręczy, żeby było łatwiej. I konkretnie, a nie wysłuchiwaniami obiecanek-cacanek.

Właśnie uświadomiłem też sobie, że w końcu zagram w Duke Nukem Never... ekhm, Forever. Wydawało mi się, że będę czekał na tę grę tytułową wieczność, ale chyba w końcu się doczekam. I nie wiem, co myśleć. Dawno przestałem już czekać na Gran Turismo 5, ale Książę zawsze był w moim sercu. Choć po tym, co zaserwowano nam kilka lat temu w postaci Prey – kolejnej teoretycznej ciągnącej się w nieskończoność produkcji – chciałem, żeby Duke nigdy nie ujrzał światła dziennego. Nie mówię, że Prey był grą złą. Był niezły, miejscami nawet bardzo dobry, ale to nie było to, na co wszyscy czekali! Z grą o białowłosym troglodycie jest jak z niespełnionym marzeniem. Kiedy wierzymy całym sercem, że się spełni, to daje nam siłę, żeby trwać. Kiedy się spełnia, okazuje się czymś tak zwykłym, jak kolejne przełknięcie śliny. Jeśli marzysz o spotkaniu z Dodą, to trwaj w tych marzeniach, bo jak ją zobaczysz z odległości mniejszej niż metr, Twoja cała życiowa ideologia legnie w gruzach. Czy naprawdę chcecie zagrać w Duke'a? Ja bardzo bym chciał. I bardzo bym nie chciał. Już niby wszystko było zamiecione pod dywan, a tu nagle Gearbox wyskakując niczym guma z gaci i wyklada hajs. Z drugiej strony, gdyby zrobił takiego hiciora, jak Borderlands, też bym sobie kupił coś, co wszyscy chcą mieć. Tylko dlatego, żeby nikt inny mieć tego nie mógł. Tym oto sposobem chłopaki ze Skrzyni Biegów zapiszą się złotą czcionką na kartach historii gier komputerowych. Gratuluję szlachetnego posunięcia!

Dalej uświadomiłem sobie, że taki Kinect do grania w ogóle się nie nadaje. Nie wyobrażam sobie, żebym po obiadku

odpalił konsolę i zamiast strzelać do Locustów miał ochotę zjechać na pontonie w dół rzeki, czy poczochnąć tygrysa. Jeśli natomiast robię imprezę, a to się ostatnio zdarza jakoś dziwnie często (muszę zbadać tę sprawę), to nie wyobrażam sobie, że miałbym nie odpalić Kinecta i nie zaproponować imprezowego spływu przed telewizorem. Kinect wychwytywa autematycznie gracza, który dołącza, więc w późniejszych fazach biby osoby mające problemy z utrzymaniem równowagi mogłyby płynnie zmieniać się z kolejnymi czującymi się na siłach. Ale jakoś na razie nie wyobrażam sobie achievementów za gry współpracujące z Kinectem. Muszę przemyśleć, czy nie odpalać tych gier na koncie mojej żony ;-)

Skoro jesteśmy już przy krwiożerczym Microsoftzie, to właśnie poczułem się w pełni uświadomiony w kwestii polskiego Live. Pierwsze zapowiedzi były stosunkowo mgliste – będzie! Później było nieco gorzej – będzie i będą jakieś pierdoły! Wreszcie zaczęło się jednak to wszystko układać – będzie i będzie wszystko! Po początkowo niemrawych ruchach ujawniających szczegóły, udało się polskiemu Microsoftowi wywalczyć chyba wszystko, o co tak naprawdę walczył ruch WeWantLive. Pytanie tylko

NINTENDO UŚWIADOMIŁO SOBIE, ŻE TRZEBA OFICJALNIE POJAWIĆ SIĘ W POLSCE. JESZCZE NIE JAKO NINTENDO POLAND, ALE WZMOCNIONA I ZLOKALIZOWANA STRUKTURA STADLBAUERA. COŻ ZA „FALSTART“!

czy to tak naprawdę zasługa pospolitego ruszenia, czy po prostu marketingowa zagrywka. Światowy Microsoft nie mógł sobie pozwolić, by wprowadzanie Live do poszczególnych państw odbywało się na innych warunkach, więc to co dostają inni, dostajemy też i my! Na początku wcale nie chciałem się wyprowadzać z mojego pokoju hotelowego niedaleko Heathrow, ale chyba jednak to zrobię. Na razie popatrzymy, polukamy, doba hotelowa nie kończy się skoro świt.

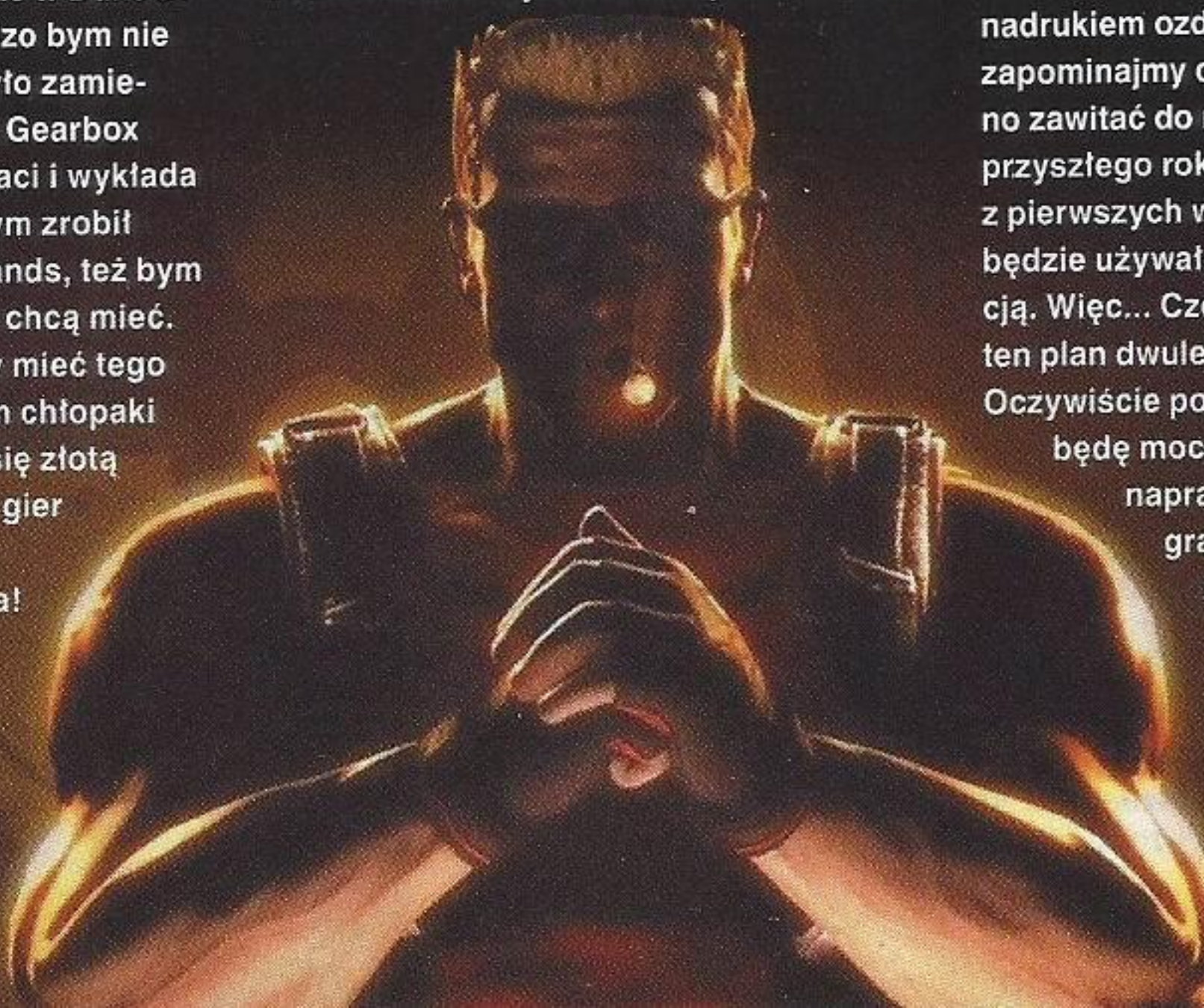
Sony natomiast uświadomiło mi, że skoro nawet Krzysztof Ibis poradzi sobie

z kontrolerem Move, to i ja dam radę. Swoją drogą ostatnio wręcz pochłonęła mnie powieść Ibisza zatytułowana „Jak dobrze wyglądać po 40”. Tytuł ma za zadanie zmylić czytelników, ponieważ ani z okładki, gdzie Krzyszek ze Stumilowego Lasu przeżył muskuły trzymając plastikowe hantle, ani z żadnej z 270 stron tej epickiej prozy to nie wynika. Ta książka to prawdziwy komediodramat. No bo chyba nie chcecie mi powiedzieć, że on to na poważnie. Że ja powinienem wyglądać po czterdziestce tak jak On? Naprawdę? Świat schodzi na psy. Sorry Elliot... Nie zbaczajmy jednak z tematu – styl jest stylem, kurdę. Move trafił dzięki celebrytom z Polshitu do każdej możliwej rubryki towarzyskiej w kraju i tutaj Sony należą się wielkie brawa! Niech rodzice wiedzą, że gry to nie tylko same morderstwa i rozboje.

I w tym oto momencie Nintendo uświadomiło sobie, że trzeba oficjalnie pojawić się w Polsce. Jeszcze nie jako Nintendo Poland, ale wzmocniona i zlokalizowana struktura Stadlbauera (dotychczasowego dystrybutora Nintendo na Polskę – red.). Cóż za „falstart”! Czy to nie jest najgorszy z możliwych momentów na promocję Nintendo Wii w Polsce? Na rynku właśnie pojawił się Move, nazywany przez wielu Wii HD, startuje Kinect, a tu nagle ktoś chce praktycznie

nieobecną w Polsce konsolę wepchnąć ludziom pod choinki! Rodzice oprócz tego, że widzieli gdzieś w markecie dziwne białe urządzenie, przy którym skakali jacyś ludzie, tak naprawdę nie mają pojęcia czym jest Wii. Być może Stadlbauer w końcu im to wyjaśni, ale czy równoległa kampania reklamowa Move, Kinecta i Wii, przy mocno rozpoznawalnym w Polsce logotypie Sony i coraz lepiej znanym X360 to dobry pomysł? Dla mnie dobrą informacją związaną z „NintendoPL” jest to, że oficjalnie będę mógł kupić specjalne wydanie Wii i DSi XL z okazji dwudziestopięciolecia Mario. Kozackie czerwone konsole ze specjalnym nadrukiem ozdobią moją kolekcję. No i nie zapominajmy o Nintendo 3DS, które powinno zawitać do nas w pierwszym kwartale przyszłego roku. Jak się okazało w jednym z pierwszych wywiadów, Nintendo nie będzie używało ceny do walki z konkurencją. Więc... Czego? Bardzo mnie ciekawi ten plan dwuletni, który sobie założyli. Oczywiście pomimo moich uszczypliwości będę mocno trzymał kciuki – Wii to naprawdę super sprzęt, na którym gra z szalonymi Królikami smakuje najlepiej! ■

Krooger jest wyznawcą prasy drukowanej i aktywnym dziennikarzem grywalnym od ponad 10 lat. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzekł się, że nigdy już tam nie wróci. Kłamał.



MAGAZYN O GRACH KOMPUTEROWYCH

WYJĄTKOWE WYDANIE!

NA DVD PEŁNE WERSJE >> **ZENO CLASH** >> **A-RACE: EXTREME SHOW**
DEMA 3D >> FIFA 11 • WORLD RALLY CHAMPIONSHIP • ARCANIA: GOTHIC 4 PLUS >> FILMY 3D

PLAY

WWW.PLAYPC.PL

>> numer 11/2010 listopad

>> cena 14,90 w tym 7% VAT

**NOWY
NUMER
W KIOSKACH**

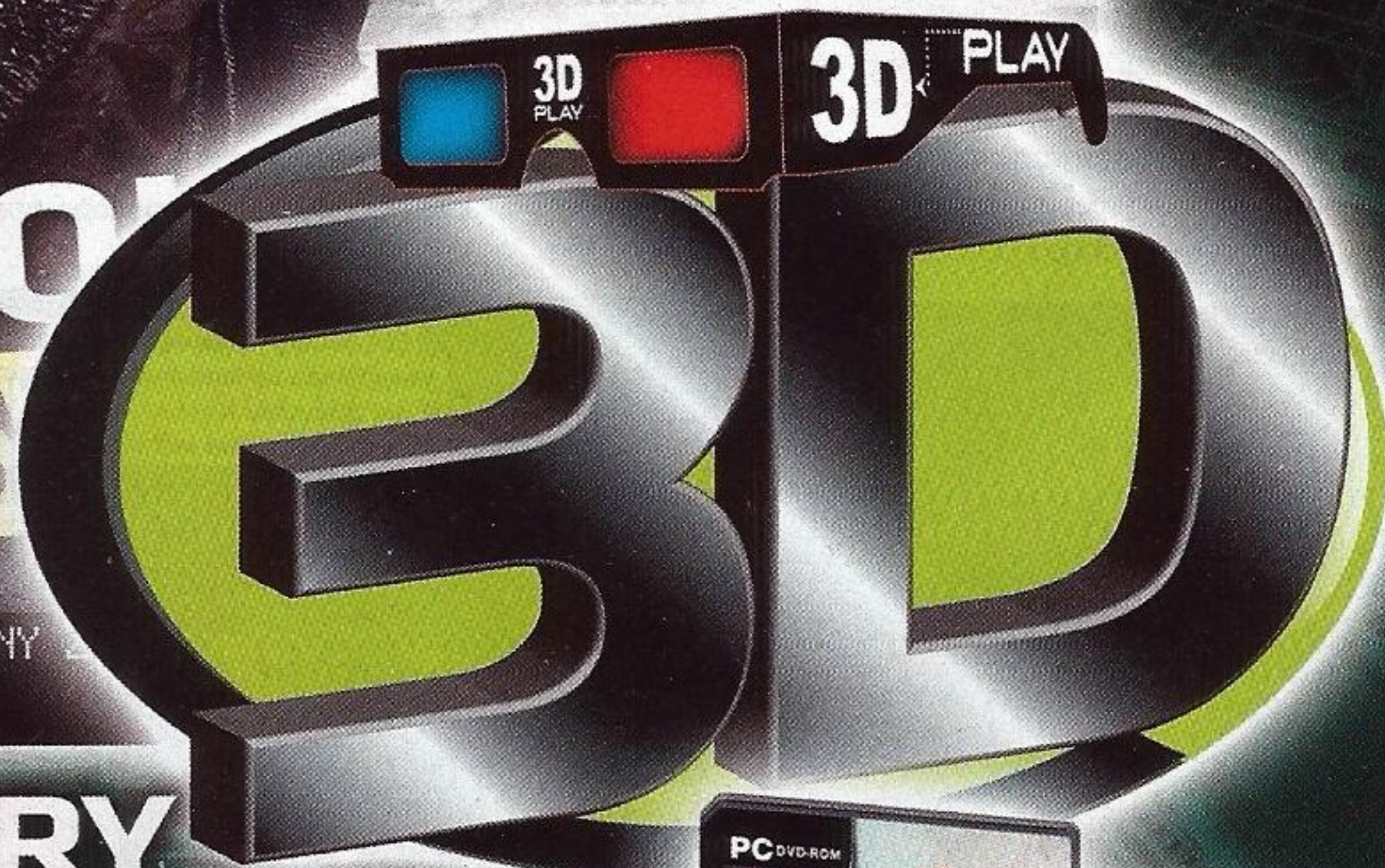
W PIŚMIE
I NA DVD
ZDJĘCIA,
FILMY
I GRY

3D

GRY WOJENNE

HOMEFRONT >> CAŁA
OPERATION FLASHPOINT

PONADETO W NUMERZE: NAJGORĘTSZE DZIEWCZYNY



>> PREZENT! OKULARY
>> GRY WOJENNE NA JESIEŃ

>> NA DVD:
ZENO CLASH 3D - PEŁNA WERSJA BOX
DODATKOWO: **A-RACE EXTREME SHOW**



INFO

DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: JESIEŃ 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

RESISTANCE 3[®]

ŁUDZKOŚĆ MOŻE ZOSTAŁA POBITA PRZEZ CHIMERĘ, ALE WOJNA SIĘ NIE SKOŃCZYŁA. KOLEJNA BITWA ROZEGRA SIĘ W PRZYSZŁYM ROKU

Wydaje mi się, że jest październik, nie jestem jednak tego pewien. Od wielu lat nie widziałem kalendarza. Każdy kolejny dzień jest bardziej szary, jest zimno, coraz zimniej. Świat pomału umiera...". Ten cytat pochodzi z filmu „Droga” na podstawie książki Cormaka McCarthy’ego, ale te słowa mógłby wypowiedzieć bohater Resistance 3 – pasują aż za dobrze. Świat, jaki gracze zobaczą w czwartej już grze z serii (dwie zostały wydane na PS3, jedna na PSP), będzie różnił się od tego, co widzieli wcześniej. Walki z obcą rasą Chimera właściwie ustały, umilkły działa, nie płoną miasta, nie ma już dumnej armii amerykańskiej próbującej odeprzeć ataki wroga. Ludzkość została pokonana, a niedobitki kryją się, niczym bohaterowie „Drogi” i podobnie jak oni, próbują przetrwać choćby jeden dzień dłużej.

W tym postapokaliptycznym świecie panuje kanibalizm wywołany kurczącymi się zapasami pożywienia. Nie dość, że trudno myśleć o uprawie ogródka, gdy w każdej chwili można

paść ofiarą Chimer, to jeszcze coś niedobrego dzieje się z Ziemią – obniżyła się temperatura, a wszędzie wokół zaczęły wyrastać „rośliny” obcego pochodzenia. Obcy najwyraźniej przekształcają planetę na swój użytek. Niestety, skutkiem ubocznym tego procesu jest rozpanoszenie się dzikich „zwierząt”, między innymi Krakenów, co jest kolejną fatalną wiadomością dla ludzi. Na razie można tylko zgadywać, jaki związek mają te zmiany z faktem, że Ziemia (prawdopodobnie) znalazła się w innym miejscu. Nie wyjaśniam, o co chodzi, bo nie chciałbym spoilerować zakończenia Resistance 2 tym, którzy jeszcze nie grali. Warto to zrobić, bo choć gra szybko się zestarzała, ma bardzo fajną fabułę, no i to zaskakujące, otwarte zakończenie, po którym do głowy przychodzi tylko pytanie „co u licha?”. Kto je widział, wie także, jak potoczyły się losy Nathana Hale’a, bohatera Fall of Man oraz drugiej części. Takich osób nie zdziwi, że tym razem pierwsze skrzypce zagra Joseph Capelli, prawdopodobnie ostatni Sentinel.

OSTATNIA NADZIEJA

Jeśli niewiele zrozumieliście z końcówki poprzedniego akapitu, nie zniechęcajcie się. Autorzy gry obiecują, że scenariusz zostanie tak napisany, żeby odnalaził się w nim zarówno największy fan serii, jak i totalny świeżak. Nawet nie musicie znać Capelli, bo po tym, co wydarzyło się w outrze Resistance 2, stał się nowym człowiekiem, przestał być nieokrzesanym brutal, odszedł z wojska, a nawet założył rodzinę. Fanów zaskoczy wiadomość, że ożenił się z przyrodnią siostrą Nathana i ma z nią syna, Jacka.

Capelli nawet inaczej wygląda, co autorzy tłumaczą w bardzo prosty sposób – to przez niedożywienie. Oby tylko wystarczyło mu sił do walki z Chimera, głupio by było, gdyby padł w połowie drogi do Nowego Jorku. Po co w ogóle tam wyrusza? Z pierwszych informacji o fabule wynikało, że miasto, w którym żyła rodzina Capellich, czyli Haven w stanie Oklahoma, zostało zaatakowane przez wroga. Udało im się przeżyć, ale mały Jack zaraził się wirusem i jedyną opcją, by go uratować przed przemianą w Chimera było zdobycie szczepionki stworzonej przez doktora Malikova z krwi Nathana Hale’a. Tymczasem jeden z developerów wyjaśnił, że w 1957 roku, w którym będzie toczyć się akcja gry, szczepionka będzie powszechnie dostępna, a prawdziwy powód wyprawy Capelli do Nowego Jorku jeszcze przez jakiś czas pozostanie tajemnicą. Trochę to dziwne, bo z jednej strony brakuje jedzenia, a z drugiej dostęp do leku jest powszechny.

W wyprawie bohaterowi będzie towarzyszyć sam doktor Malikov, który jednak żyje, choć mogło się wydawać, że nie odwiedzi go od popełnienia samobójstwa. Chciał się zabić, bo jego eksperymenty z wirusem doprowadziły do powstania krwiożerczych mieszanek obcych z ludźmi, zwanych Cloven, zabijających zarówno ludzi jak i Chimery. Poza tym, to on stworzył Daedalus i dlatego czuje się współodpowiedzialnym za to, co stało się z Ziemią. Nie zabił się, bo jest jedynym człowiekiem tak dobrze znającym wroga i tylko on może znaleźć sposób na pokonanie go.

□ Chimery wyglądają coraz bardziej przerażająco. To niewątpliwie zasługa coraz lepszego silnika graficznego. Oby gra nie zestarzała się równie szybko, co Resistance 2, które dziś prezentuje się dość archaicznie.





MÓWI JOHN CONNOR

Na powyższym obrazku widać fragment mapy multiplayerowej, którą autorzy w tej chwili nazywają „African Prison”. O trybie multi, dla zmyłki, piszę w drugiej ramce, ale nie bez powodu wspominać o rozgrywce wieloosobowej również w tym miejscu. Przechodząc tryb fabularny, gracze będą mieli okazję posłuchać radia i dowiedzieć się od przedstawicieli „globalnego ruchu oporu”, co dzieje się na innych kontynentach. To delikatne, ale bardzo pomysłowe powiązanie singla z multi. Odkąd zabawa wieloosobowa w BioShock 2 została przedstawiona jako prequel do wydarzeń z pierwszej części podwodnego horroru, uważam że multi zawsze powinno być jakoś związane z fabułą i cieszę się, że podobnie myśli ekipa Insomniac.

Motyw niedobitków ludzkości przeżywających się ruchem oporu i komunikujących się z innymi, podobnymi im grupami przez radio, skojarzył mi się z Terminator: Salvation. O walczących gracze nie będą wyłącznie słuchać – spotkają ich w różnych momentach i wspólnie staną do walki z Chimerą. Młodzi chłopcy i dorośli mężczyźni, żołnierze z przypadku i niegdyś zawodowcy, z chęcią pomogą bohaterom w ich misji. Członkowie ruchu oporu nie będą tylko mięsem armatnim. Podobno mają całkiem inteligentnie się zachowywać, nie zapomną postawić osłony ogniowej, gdy zajdzie taka potrzeba. Insomniac chcą, aby gracze faktycznie odczuwali ich wsparcie.

□ Hybrydy to za mało, żeby pokonać bohaterów? Zapraszamy na arenę Goliatha. Całe szczęście, że Capelli jest Sentinelem – w razie jakby co, jego organizm sam się uleczy. Gorzej z Malikovem. Oby tylko nie trzeba było go niańczyć.



Doskonała wiadomość jest taka, że tryb fabularny w kooperacji da się przejść grając przez sieć albo na podzielonym ekranie, tak jak w pierwszej części

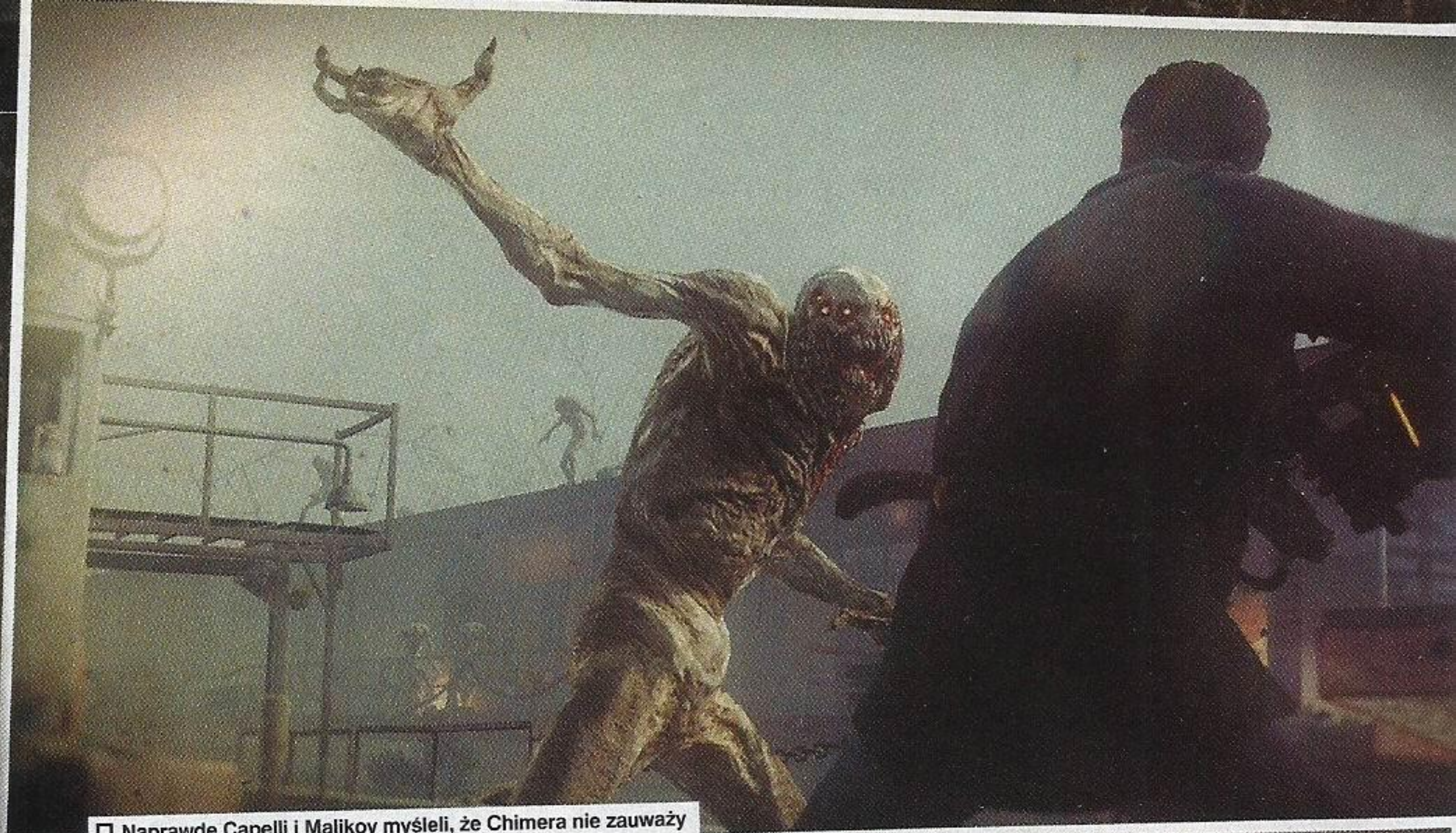


MGŁY W SINGLU, SŁOŃCE W MULTI

Resistance 3 i Ratchet & Clank: All 4 One powstają na tym samym silniku. To kolejna wersja autorskiego engine'u Insomniac. Chciałbym napisać, że można się spodziewać cudownej grafiki, ale o ile poprzednie Ratchety wyglądały fenomenalnie, tak obie części Resistance trudno zaliczyć do najpiękniejszych.

Po premierowych screenach można wnioskować, że autorzy chcą nawiązać do klimatu pierwszej części. Wskazują na to choćby mocno sprane kolory, jest bardziej szaro, „chłodniej” niż w przypadku Resistance 2. A może to wszystko wina mgły utrudniającej orientację bohaterom podróżującym na łodzi po Missouri i Mississippi. Zanim Malikov i Capelli dotrą do St. Louis, natrafią na liczne oddziały Chimer, a nawet pogoni ich gigantyczny Goliath. W samym mieście bohaterowie spróbują uruchomić latający pojazd, dzięki któremu mogliby znacznie przyspieszyć swoją podróż. Problem w tym, że w 1957 będzie brakować nie tylko jedzenia, ale również paliwa, dlatego Capelli zostanie zmuszony do zdobycia „baterii” od obcych, a tę znajdzie we wrogim dropshipie. Zapowiada się ostra jatka...

Akcja gry będzie toczyć się w Stanach Zjednoczonych. Już słyszę jęk zawodu fanów, którzy zapewne uwierzyli w powrót do Europy, czytając o „powrocie do korzeni serii”. Na inne kontynenty, w tym również do Afryki, przeniesiemy się wyłącznie w trybie multiplayer, ale raczej nie postrzelamy do czarnoskórych Chimer. Po zamieszaniu wokół Resident Evil 5 i strzelania do zombie-murzynów, nie spodziewałbym się, że Insomniac będą mieli ochotę bawić się w „szokowanie”. A może mnie zaskoczą?



□ Naprawdę Capelli i Malikov myśleli, że Chimera nie zauważy ich statku płynącego po Mississippi i Missouri? Ciekawe, czy da się prowadzić jakieś pojazdy. Była taka opcja w pierwszej części, ale zabrakło jej w „dwójce”.



DWÓCH, TRZECH, ALE NIE OŚMIU

Malikov to leciwy naukowiec, nie można liczyć na jego pomoc w walce, ale to nie oznacza, że gry nie da się przejść w kooperacji we dwie osoby. Na wycieczkę przez Stany z bohaterami zabierze się partner Capelli, niejaki John Harper. Insomniac dali do zrozumienia, że to taka trochę postać-widmo stworzona, by drugi gracz miał w kogo się wcielić. Nie ma sensu pytać na przykład czy on też jest zainfekowany wirusem i dzięki temu będzie mu się odnawiać energia życiowa, i czy w takim razie też jest Sentinelem.

Doskonała wiadomość jest taka, że tryb fabularny w kooperacji da się przejść grając przez sieć albo na podzielonym ekranie, tak jak w pierwszej części.

W drugiej split-screena zabrakło, za to pojawił się osobny tryb kooperacji dla ośmiu osób grających online, z osobną fabułą i innymi zadaniami. O dziwo, tym razem takowego zabraknie. Wygląda to trochę jakby

Insomniac chcieli odciąć się od drugiej części i powrócić do korzeni, choć oczywiście developer tłumaczy to chęcią skupienia się na trybie fabularnym. Dopieszczając go, nie znajdują czasu na zrobienie koopa?

Nie wierzę, bo Resistance 3 jest pierwszą od dawna grą Insomniac, której cykl



□ A to co za dziwadlo obdarzone talią osy i mechanicznymi nogami? Ta hybryda-cyborg to wspomniany w tekście Long Legs. Szybki jak błyskawica, potrafiący wysoko skakać. Zalecane jest trzymanie się z daleka i potraktowanie z Bullseye.

Koniec z koszmarnymi skryptami, które pozwalały Chimerym przeskakiwać murki lub schodzić po drabinie tylko wtedy, gdy zażyczyli sobie tego developerzy

produkcji nie zamknął się w dwóch latach, a Gwiazdka 2010 będzie pierwszą od 2002 roku bez gry słynnego developera. Na dodatek kampania jest już gotowa w takim sensie, że można ją przejść od początku do końca. Naprawdę nie znalazłoby się trochę czasu na zrobienie oddzielnego trybu kooperacji? A może ukaże się w formie płatnego DLC? No chyba, że brakuje ludzi do pracy, bo część ekipy Insomniac dłubie nad tajemniczym multiplatformowym projektem dla EA.

Data premiery Resistance 3 nie jest znana, ale stawiam dolary przeciw orzechem, że Sony użyje tej gry do storpedowania jesiennej premiery Gears of War 3. Tematyka obu jest bardzo podobna, a posiadacze PS3 na pewno będą szukać czegoś, czym mogliby zagłuszyć uczucie zazdrości wobec posiadaczy Xboxa 360, który to dostanie dzieło Epic na wyłączność. Nie byłby to pierwszy raz, gdy obie serie się ze sobą „zderzają” i bezpośrednio konkurują o serca graczy.

MOCNE ARGUMENTY

Walcząc o serca graczy, Insomniac posłuchali uwag fanów odnośnie poprzednich części serii i tym można tłumaczyć powrót do korzeni Resistance. Fall of Man uznawany jest za grę lepszą, bardziej klimatyczną od dwójki, a przede wszystkim niezepsutą wątpliwymi decyzjami designerskimi w stylu ograniczenia liczby broni, jakie może nosić ze sobą bohater, do dwóch. Aż się wierzyć nie chce, że Insomniac – firma słynąca z projektowania najbardziej kozackich, oryginalnych giwer w grach video – zdecydowała się na takie ograniczenie. Ten błąd zostanie naprawiony w Resistance 3 i już nie trzeba będzie zastanawiać się co wybrać – Augera, Bullseye, karabin M5A2 Folsom, shotgun czy magnum. Ciekawostką jest zmieniony wygląd broni i domyślam się, że najbardziej zadowoleni z niego będą wszyscy, którzy psioczyli na ich kosmiczny design z drugiej części – zbyt futurystyczny, jak na grę, której akcja toczyła się w pierwszej połowie dwudziestego wieku, w alternatywnej rzeczywistości, w której druga wojna światowa nigdy nie wybuchła. W Resistance 3 gnaty będą wyglądały jakby zostały stworzone domowymi metodami, ze śmieci i zniszczonych części. Nie istnieje wojsko, nie istnieją też zakłady produkujące broń, więc ludzie sami muszą sobie radzić. Stąd właśnie wynalazki typu granat z puszki po fasolce, naszpikowanej gwoździem.

Wzorem innej serii Insomniac, czyli Ratchet & Clank, wprowadzony zostanie system rozbudowy broni. Im częściej będzie się używać danej fuzji, tym więcej wpadnie punktów, za które później da się zmienić gnata w prawdziwą armatę. W alternatywnym trybie strzału magnum wypłyje dobrze znane z drugiej części wybuchowe naboje, które po przeróbce będą eksplodować z jeszcze większą siłą. Z kolei używając usprawnionego Bullseye, da się zaznaczyć nie jeden, a kilka celów, za którymi polecą zabójcze kule energii.

Działanie tego systemu nie zostało wyjaśnione, jeszcze nie wiadomo, gdzie i u kogo bohater dokona przeróbki broni, ale nie byłoby zaskakujące, gdyby autorzy doszli do wniosku, że wcale nie musi być to sensowne i pasować do realiów gry. Może wrzucą do gry kupca rodem z Resident Evil 4 czy coś równie absurdalnego?

TO DOPIERO POCZĄTEK

Nowością w arsenale będzie Mutator, potężna zabawka siejąca prawdziwe spustoszenie w szeregach wroga. Zamiast pocisku lub kuli energii, z lufy wyleci zielona substancja przypominająca mgłę, która pokrywając ciało Chimery sprawi, że stanie się ona łatwopalna, a nawet wybuchowa. Mgła może również zdezorientować przeciwników, a po usprawnieniu broni przeniknie przeciwnikowi do mózgu zmieniając go we wścieklą bestię, która rzuci się z zębami na własnych ziomków. A jak wiadomo, Chimery mają szerokie paszcze i ogromne zębiscza.

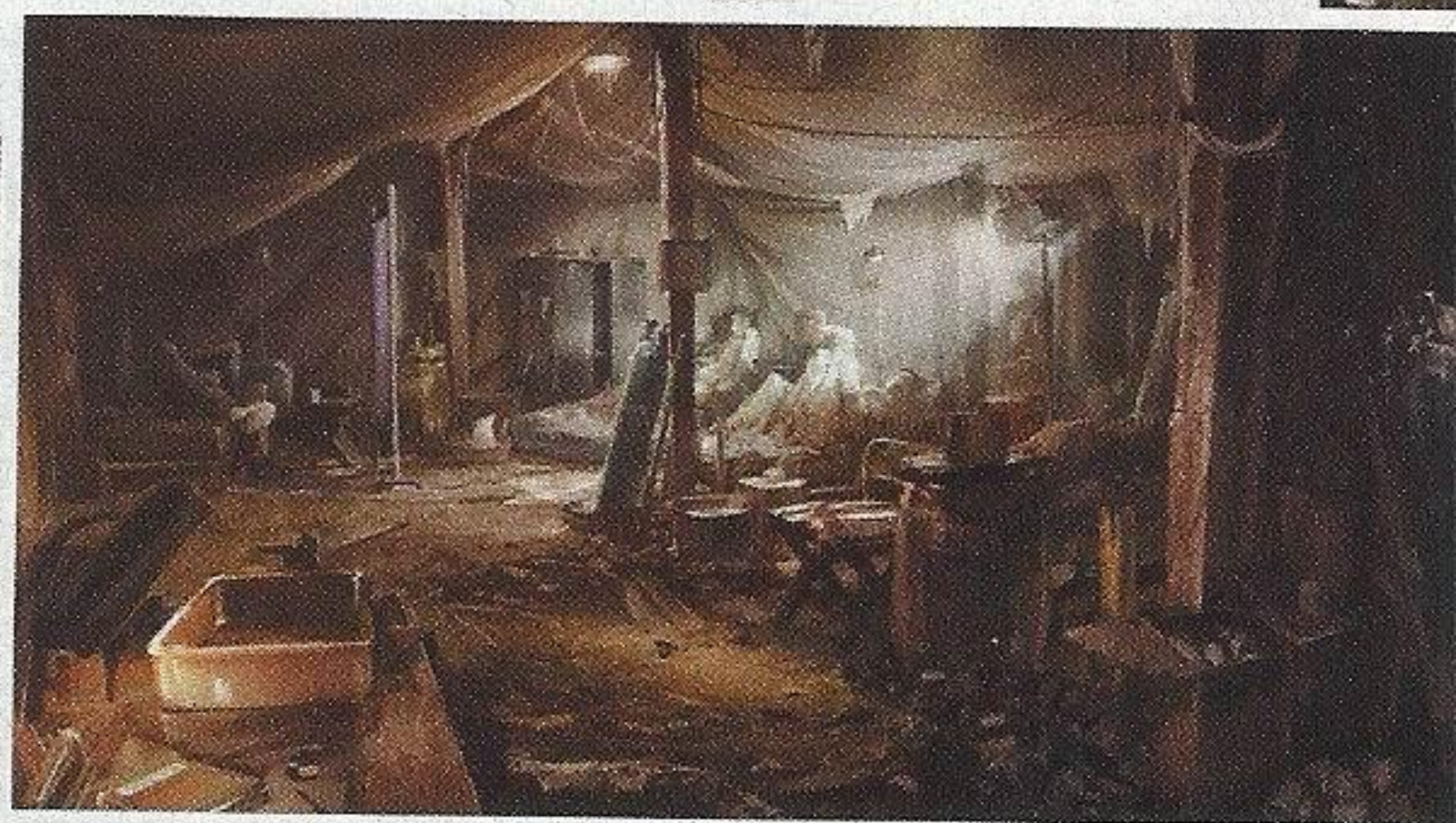
Dotyczy to również nowej odmiany, noszącej zabawną nazwę Long Legs, czyli długie nogi. Podczas spotkań z tymi bestiami graczom nie będzie do śmiechu, bo te groźne stworzenia z mechanicznymi nogami mają poruszać się błyskawicznie i z łatwością wskakiwać

na dachy budynków. Niełatwo trafić takiego przeciwnika, Mutator raczej nie nada się do walki

z nimi. Najlepiej będzie użyć Bullseye, załokować się na celu i pociągnąć za spust. Łatwiej powiedzieć niż zrobić, bo nie po to Long Legs będą skakać, jak bunny-hopperzy w Quake'u, żeby dać się łatwo namierzyć i załatwić jednym strzałem.

Aż chce się wyrzucić ręce w górę i krzyknąć „wreszcie!”, słysząc zapewnienia autorów, że tym razem przeciwnicy mają sami „myśleć”; lepiej ogarniać, co się wokół nich dzieje i dostosowywać taktykę walki do sytuacji. Koniec z koszmarnymi skryptami, które pozwalały Chimerym przeskakiwać murki lub schodzić po drabinie tylko wtedy, gdy zażyczyli sobie tego developerzy. Tym razem przeciwnicy mają być bardziej ruchliwi, jak zajdzie taka potrzeba zeskoczą z dachu jednorodzinnej domku jednym susem albo spróbują zająć bohatera z flanki zamiast szarżować w nadziei na to, że uda się go wykurzyć zza osłony.

Lepsza sztuczna inteligencja wroga to odpowiedź na rozbudowany arsenał i możliwość usprawniania broni. Nie może być zbyt łatwo, przecież to Chimery wygrały wojnę z ludźmi, a nie na odwrót. A jak będzie w multiplayerze? Czy bronie również da się modyfikować i czy nie okażą się zbyt potężne? Można sobie gdybać, bo o zabawie wieloosobowej Insomniac na razie nie za bardzo chcą mówić. Pewne jest tylko to, że nie powróci opcja zabawy w sześćdziesiąt osób, znana z drugiej części. I to, obok braku osobnego trybu kooperacji, największa strata, chociaż pewnie znajdą się osoby, które uważały tę grupową wyrzynkę za zbyt chaotyczną. Ale za wcześnie na lamentowanie, Insomniac jeszcze mają czas czymś zaskoczyć. To zdolne chłopaki, na pewno dadzą radę. // **Mielu**



Gandalf często wspominał, dlaczego upadła Moria. Nikt z Drużyny Pierścienia nie miał najmniejszych wątpliwości, że zgubą krasnoludzkich władców była ich nieokielznana chciwość.

Chciwość, która pchnęła ich do kopania tak głęboko, że minęli serce i korzenie góry. Chciwość, przez którą obudzili pradawne Zło. Demona tak wiekowego, że pamiętał narodziny najstarszych ras. W tym momencie jednak, to nie to stare bydlę było największym zmartwieniem Drużyny. Uwaga jej członków skupiała się raczej na tych kilku tysiącach goblinów, które otoczyły ich w jednej z głównych hal Morii. Wszyscy szykowali swoje topory, łuki i patelnie do walki, gdy nagle...

W podkładzie muzycznym wyraźnie dało się wyczuć zmianę. Kilka tysięcy goblinów również zwróciło na to uwagę, po chwili kompletnie tracąc zainteresowanie Drużyną. Niemal w zupełnej ciszy, przerywanej tylko pobrzękiwaniem zbroi i okazjonalnymi piśnięciami strachu, gobliny odważyły grupowego Spider-mana i po kamiennych kolumnach wspięły się pod sufit hali. Gdzieś w oddali, ciemności rozerwał straszliwy ryk, który usłuszne echo przyniosło wprost do uszu bohaterów. Gandalf zmarszczył brwi.

– Spieprzać, nooby – zwrócił się z troską do towarzyszy. – Na tego mobka macie za mało expa – dodał hardo i zapalił kulę na swojej lasce. W jej świetle ujrzał jeszcze towarzyszy pośpiesznie zmieniających serwer. Później był już sam na sam z Balrogiem, ostatecznym bossem Morii.

OTO ON, A IMIĘ JEGO „BESTYJA”
Ach, bossowie. Któż ich nie zna? Zвани są czasem szefami, częściej zaś jakimś zbitkiem niecenzuralnych słów, przetykanych od czasu do czasu terminami w rodzaju „wielki”, „nieludsko zwinny” czy też „tani ćwok”. Można ich kochać lub nienawidzić, nie da się jednak ukryć, że niemożliwym jest przejście obok nich w sposób obojętny. Głównie dlatego, że celem ich istnienia jest nieprzepuszczanie gracza dalej i „obojętne sposoby” nie mają tutaj racji bytu. Powinny to być bowiem sposoby kończące się czymś ostrym lub plującym ogniem, jednym słowem – prowadzące do konfrontacji bezpośredniej. Mano-a-bydlę, Dawid i Goliat, spocony gracz i wredny developer.

A właśnie, skoro przy developerach już jesteśmy – facet projektujący walki z bossami nie ma lekko. Zdarza się, że jedna taka potyczka to dla designera nawet kilka tygodni pracy, które w dodatku mogą być potem spuszczone w kłopot, bo pomysły nie przypadły do gustu szefowi projektu, ogółowi firmy albo akcjonariuszom, którzy nie widzą wiele poza



BOSS FIGHT

CZYLI „YOU SHALL NOT PASS!”

końcem swojego portfela. Praca ta nie jest więc łatwa, dlatego najlepiej podchodzić do niej z konkretnymi pomysłami na to, co chce się poprzez taką scenkę z bossem osiągnąć. Dobrze jest też mieć w zanadru ogólną rozpiskę tego, czym jest taki boss, jaka jest jego historia i w jaki sposób wystawi umiejętności gracza na próbę. Przyda się to do tego, by szefa uwiarygodnić i mocniej wpisać w strukturę całej gry, a nie tylko tej jednej scenki, w której skrzyżuje z bohaterem ostrza. Bossowie odcisną na odbiorcy odpowiednie wrażenie tylko wtedy, gdy będą solidnie zanurzeni w kontekście świata gry.

PO CO PRZYLAŻŁ?

Zabierając się za projektowanie bossa designer musi przede wszystkim odpowiedzieć sobie na pytanie „co chcę osiągnąć poprzez poszczucie gracza tą kreaturą?”. Cel może być jeden, może być ich cała zgraja – ważne jednak, by były nieco bardziej ambitne niż „bo zostało trochę miejsca na płycie, a Czesiek od grafików nie ma co robić i chce iść wcześniej do domu”. Więc skoro nie molestowanie Czesława, to co? A choćby to, że szef może być dla gracza nagrodą, chwilową odskocznią od regularnej gry. Wiadomo, walki z bossami rządzą się nieco innymi prawami niż regularna gra, dlatego są zwykle powiewem świeżości i czasowym opuszczeniem skostniałych ram rozgrywki. Co więcej, potyczki z takim specjalnym wrogiem to wydarzenia niecodzienne, większe i bardziej epickie, niż klepanie hord szaraków, dlatego z reguły są przez graczy wyczekiwane. Jak Gwiazdka w najlepszym nawet roku. Tak więc bossowie mogą (powinni?) być nagrodą.

Innym celem umieszczenia szefa w danym fragmencie gry może być... Cóż, potrzeba nadania grającemu jakiegoś celu. Wiem, jak to brzmi – celem bossa jest bycie celem, ale mimo wszystko, jest to nieco

głębsze, niż na to wygląda. Boss może posłużyć jako kamień milowy, niczym rozdziały w książce dzielące opowieść na segmenty. Wbrew pozorom jest to bardzo istotne z punktu opowiedzenia konkretnej, chwytającej za wyobraźnię historii. Kiedy gracz wyczekuje walki z szefem, kumuluje się napięcie później uwalniane w wielkiej potyczce. Po wygranej ściskacz pada odczuwa satysfakcję osiągnięcia czegoś istotnego – uczucie, które jest tak ważne w utrzymaniu gracza przy grze (i które błędnie jakoś, kiedy kumpel wspomina Ci, że wczoraj obronił pracę magisterską).

Walka z bossem może być doskonałą okazją do przetestowania umiejętności gracza, co może pełnić dwojaką rolę. Po pierwsze – przewidujący zbliżającą się walkę z szefem gracz będzie szkolił swoje umiejętności. Chyba nie trzeba wspominać, że takie skupienie przez konsumenta uwagi na grze jest miodem na przepracowane serce designera? Po drugie, może dać graczowi uczucie wymasterowania gry i rządzących nią prawideł – czyli znów wracamy do bardzo ważnego tematu satysfakcji, choć tym razem z nieco innej strony. Każda gra wymaga nauki, a każda nauka to inwestycja czasu. Każdy zaś człowiek lubi widzieć efekty poczynionych przez siebie inwestycji, choćby to miało być „tylko” wstawienie Shang Tsungowi flawlessa.

Wreszcie, dobrze wyreżyserowana potyczka z bossem może pomóc regulować tempo oraz intensywność nawet całej gry. Wiadomo – im bliżej jest walka z jakimś większym twardzielem, tym trudniejsza i bardziej intensywna będzie rozgrywka. Im bliżej jesteśmy do wzięcia się za bary z gnojkiem wypełniającym ćwierć/pół/cały ekran, tym więcej oblażącego nas pomniejszego ścierwa trzeba rozgonić. Boss jest tutaj potrzebny nie tylko jako wytłumaczenie takiego narastającego napięcia, ale również jako wentyl, który pomoże je rozładować. Po takiej potyczce tempo gry znów zwalnia, jest czas na świętowanie, sms do dziewczyny i takie tam. Tak więc kilku bossów strategicznie rozłożonych w różnych miejscach gry, nadaje jej konkretny rytm. A rytm, moi drodzy, rządzi światem.

I KIEDY SOBIE PÓJDZIE?

Żeby jednak trójekranowy paszkwil miał szansę osiągnąć powyższe cele, powinien być zdrowo zanurzony w kontekście gry i historii, którą gra opowiada. Tylko w prawdziwym życiu nieszczęścia dopadają nas w trybie Filipa z konopi, gry na taką przypadkowość nie mogą sobie pozwolić (no chyba, że im to naprawdę wisi, bo są do-rzucane do kuferka ze „szczęśliwym posiłkiem”). Jak więc wyciągnąć Filipa z nielegalnych krzaczorów? Jak sprawić, aby jego występ miał ręce i nogi? Można to wykonać za pomocą ośmiu kroków, które pomoże nam zobrazować kolega Saren – znany i lubiany sukinkot z pierwszej części Mass Effect.

STUDIUM POSTACI

GORO // MORTAL KOMBAT

Bossowie z nawałnek różnią się nieco od tych z pozostałych gier i nie ma w tym nic niezwykłego. Gry walki rządzą się nieco innymi prawami, bo też i skupiają się raczej na klepaniu misek niż opowiadaniu jakiejś historii, przez co trudno jest przy tworzeniu szefów zastosować kroki z artykułu. Ale można próbować! Idealnym tego przykładem jest niezapomniany Goro z Mortal Kombat. Autorzy zadbali o to, aby gracz przed potyczką z pół-smokiem trząsł portkami – przedstawili historię odwiecznego turnieju, w którym ścierają się najlepsi z najlepszych (i to z dwóch uniwersów). A potem powiedzieli, że Goro wygrał ostatnie dziewięć edycji. Taki zabieg działa na wyobraźnię wcale nie gorzej niż trzy metry wzrostu i nieprzeciętna liczba kończyn.

GANON // THE LEGEND OF ZELDA

Ach, stary, niedobry Ganon. Czarnoksiężnik swoją paskudną osobą uświetnił końcówkę każdej z przygód Linka, ale absolutnie najlepszy występ zaliczył w Ocarina of Time. Boss zaprojektowany był wzorowo: od początku gry pojawiał się co jakiś czas w przerywnikach, porwał księżniczkę i ogólnie odwał buców. Później gracz potykał się nawet z jego fantomową wersją, aby nauczyć się jak walczyć z samym Ganonem. No i ta końcówka, kiedy po epickim pojedynku z „Wielkim Królem Zła, Ganon-dorłem” okazuje się, że guzik, to wcale nie finał. Punkt o „fałszywej śmierci” wyszedł autorom wręcz koncertowo. Naprawdę można było się nabrać na ich fortel – dzięki temu poczucie heroizmu i spełnienia po walce było jeszcze większe.

PSYCHO MANTIS // METAL GEAR SOLID

Psycho Mantis jest bossem-legendą. Noszący maskę gazową, nieco szalony oraz lewitujący gość zapadał w pamięć nie tylko dlatego, że zaprojektowany był z pietyzmem i w zgodzie z najlepszymi kanonami gier video. Mantis bawił się z graczem – i to bezpośrednio, jakby zupełnie ignorując Snake’a. Jak to robił? Był przepięknym psychokinetem, oczywiście. Sztuczka z opętaniem partnerki bohatera to pikus przy akcjach takich, jak wymienianie gier, w które ostatnio pykał gracz i komentowanie liczby zrobionych sekwów. Albo potrząsanie padem tylko za pomocą psychicznych mocy. Poza tymi trikami, boss miał zdolność czytania w myślach gracza, przez co wyprzedzał jego ruchy i wydawał się być niepokonanym. Lekarstwem było... przełączenie pada do drugiego gniazda, kiedy na chwilę na ekranie zgasło światło. Ot, szalona kreatywność developerów.

SUPPERUU BOSSU

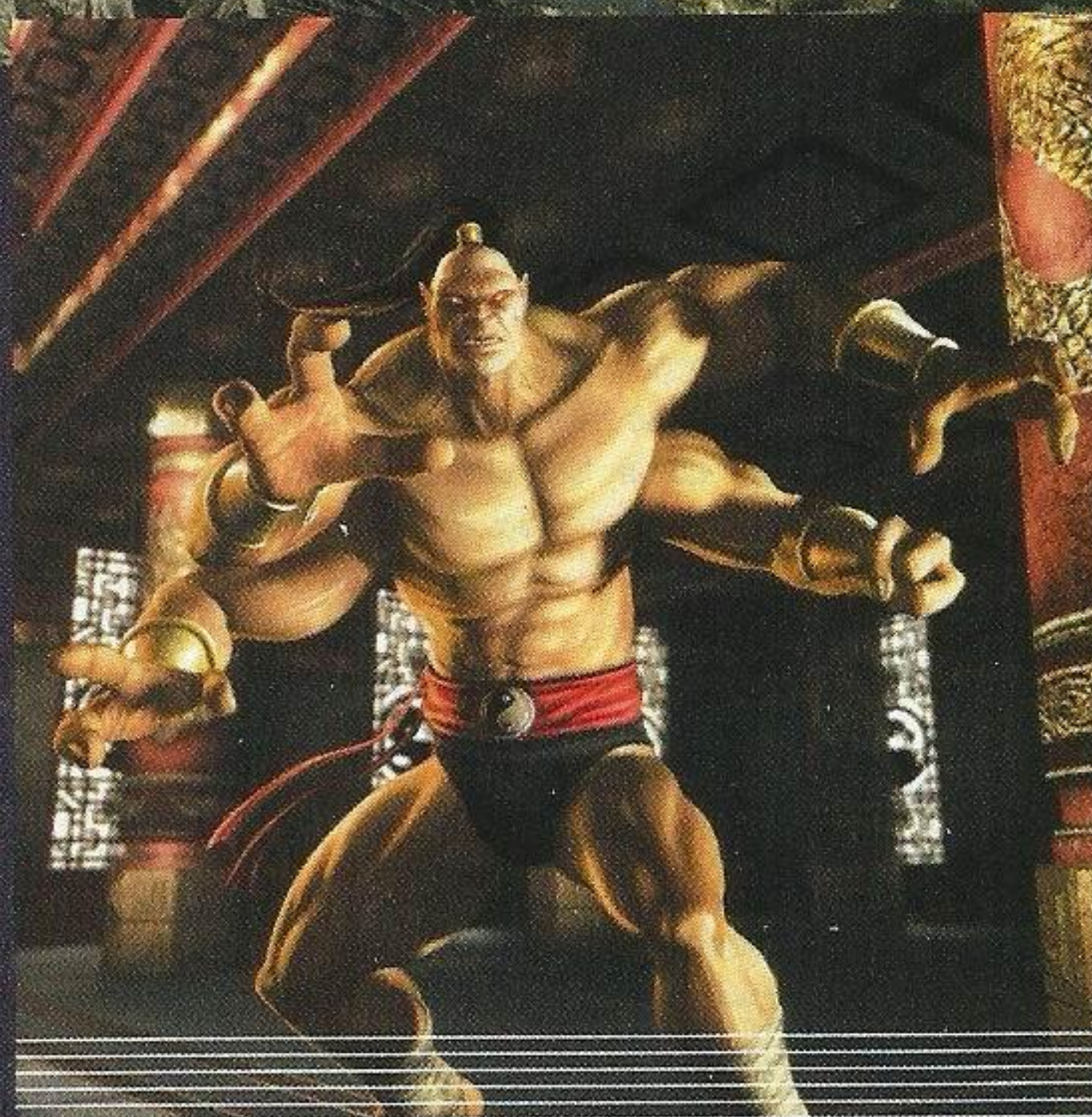
Ciekawym przykładem bossów są tak zwani „superbossowie”. Bydłęta te spotkać można głównie w japońskich erpegach (weapony!), gdzie robią za ostateczne wyzwanie dla gracza. Ciekawe w nich jest to, że kompletnie wylamują się z ram nakreślonych w niniejszym artykule. Pojawienie się takich bossów zwykle nie jest uzasadnione ani ugruntowane fabularnie, w dodatku są oni całkowicie opcjonalni. Nierzadko jest też tak, że samo ich odnalezienie stanowi spore wyzwanie. Właśnie – „wyzwanie” jest tutaj słowem-kluczem. Superbossowie istnieją tylko po to, by stawić czoła tym graczom, którym wydaje się, że wiedzą o danej grze już wszystko. Kreatury te są czystą emanacją najbardziej popieprzonych, wykreślonych statystyk i da się je pokonać zwykle tylko po spełnieniu szeregu założeń taktycznych. Takich bossów nie pamięta się może za klawą historię, tylko za wiaderka potu wylane na ich pokonanie.



Po pierwsze – przygotowanie. Designer powinien zadbać o to, by gracz zaczął się do walki szykować, musi wykreować w nim całą gamę uczuć, by można je było uwolnić w kulminacyjnym momencie. Walka z bossem powinna być wręcz promowana, gracz musi wiedzieć, jak zły i potężny przeciwnik stanie mu na drodze. Musi wiedzieć, że moment ten nieubłaganie się zbliża, więc powinien ćwiczyć swoje umiejętności, by nie zakończyć zabawy na tym etapie. Gracz musi więc znać swojego wroga, spotkać go na początku gry, natrafiać na niego w scenkach przerywnikowych. Niekoniecznie chodzi o spotkania w cztery oczy, bohater może mieć styczność z efektami działalności czy intryg swojego przyszłego przeciwnika. Musi jednak wiedzieć, że gdzieś na końcu jego ścieżki czeka Diabło (a po drodze trzeba będzie jeszcze zdzielić w gębę Butchera). Saren pojawia się już na samym początku gry, jego okrutne machinacje są wręcz czynnikiem, który „uruchamia” całą fabułę. My zaś uczymy się go nienawidzić już od sceny, w której morduje naszego potencjalnego przyjaciela i mentora. Do ostatecznej walki z Sarenem jeszcze długa droga, ale spusty już nas świerzbą – i o to chodzi.

Drugim krokiem jest wejście smoka, czyli moment, w którym boss staje do walki. Designer musi wymyślić sposób na to, by zwrócić uwagę gracza i być może jeszcze go odrobinę nastraszyć i podkręcić. To dlatego większość szefów po tym, jak już zajmie swym cielskiem osiemnaście ekranów, wydaje zwykle z siebie przerażający ryk, strzela bez większego powodu w wybuchającą beczkę lub jednym piardem obrywa trzy piętra budynku. Gracz musi wiedzieć, że ten oto gość jest pacjentem szczególnej troski i że zaraz wspólnie zatańczą tango, które na długo zapadnie mu w pamięć. Saren obraca w perzynę Cytadelę, symbol galaktycznego establishmentu. Kiedy Shepard przemierza jej płonące korytarze, wiadomo już, że tym razem zdradca się nie wywinie, że to w tej scenie rozegra się ostatni akt opowieści.

Kolejnym etapem jest „zwykła” walka, czyli poziom podstawowy. To na tym etapie gracz uświadamia sobie, że nie ma już odwrotu i że doznania będą teraz już tylko podkręcane. W tym momencie boss wykonuje jedynie swoje podstawowe ataki, dając grającemu czas



HAUNTED PLACE

Nieco inne podejście do bossów zaprezentowali goście z Valve. W obu częściach Left 4 Dead szefami nie są istoty (albo opętane kombajny), tylko... Miejscówki. Z góry zaplanowane pola walki, w których graczy zalewa fala nadgniętego ściernia. Gracze wiedzą, że czeka ich duża rozróżba. Przygotowywali się do niej przez całą drogę. Walczyli z przeróżnymi nieumarłymi, których teraz gra rzuci na nich całą hordę. W dodatku skoordynowaną. Potyczki takie są mniej więcej zaplanowane według scenariusza z artykułu, włącznie z drobnym interludium na chwilę oddechu i niszczącym je wejściem największego z zombiaków. Po wszystkim zaś, kiedy jucha i kurz już opadną, drużyna ocalałych ma gwarantowaną minutkę lub dwie spokoju.

na ogarnięcie ich i wysunięcie pierwszych koncepcji, jak walkę wygrać. Po takiej grze wstępnej kończą się macanki i następuje eskalacja konfliktu. Boss może nieco przyspieszyć, może wezwać jakieś posiłki – a na pewno wpleść we wzór swojego zachowania nowe umiejętności i ataki. Intensywność walki zwiększana jest w momencie, w którym gracz ogarnął już podstawy i zaczynał czuć się pewnie. Sytuacja wymyka się spod kontroli, walka staje się coraz bardziej szalona, a przecież to zaledwie jej...

Środek. Piąty krok na drodze do idealnej walki z bossem to moment oddechu, który jednocześnie jest punktem zwrotnym całej awantury. Może to być przemiana szefa w coś jeszcze groźniejszego, może to być jego fałszywa śmierć, po której wstaje niczym feniks z popiołów. Może to być ucieczka na wyższy poziom albo zawalenie sobie na głowę całego zamku. Ważnym jest, by gracz miał chwilę na złapanie oddechu, by jeszcze mocniej poczuł chęć nastukania bossowi. Który spada na niego po chwili ze zdwojoną mocą. Tutaj designer stawia szósty krok, zupełnie spuszczając ze smyczy swojego pupila. Teraz boss walczy z całą swoją mocą, wyraźnie zaznaczając kulminacyjny moment gry (lub jej segmentu). Niektóre walki z bossami mogą odbiegać nieco od przedstawionego w tym artykule scenariusza, ale mało która pozbawiona jest „etapu środka”. A ten z kolei rzadko kiedy nie jest fałszywą śmiercią. Co prawda Saren rzeczywiście umiera (dostaje nawet profilaktyczną kulkę w czoło), ale później wstaje we wzmożonej formie, idealnie wpisując się w scenariusz typowej walki z bossem. A że nie jest już właściwie sobą, to tylko kwestia techniczna (chyba nawet dosłownie).

Zbliżamy się do końca. Forma, w jakiej arcywrog gracza odwali kitę jest niezwykle istotna. Boss co prawda wcale nie musi ginąć w tym momencie, może przecież nawiać, aby walczyć w późniejszych etapach gry (lub jej sequelu), ale jego upadek powinien być spektakularny. To moment glorii gracza, designer powinien więc zadbać o to, by grający mógł się nacieszyć swoją szczytową formą. Dlatego mile widziane są eksplozje, wpadanie do wulkanów, wypadanie z helikopterów, bycie zmiażdżonym lub rozerwanym. Co ciekawe, dobry efekt daje też... komplement rzucony przez bossa: „Zrobiłeś ogromne postępy, PLAYER1, ale jeszcze nie powiedziałem ostatniego słowa!”.

I choć bossa już nie ma, pozostał jeszcze jeden, ósmy krok. Czas na celebrację! Całe to napięcie zmagazynowane na poprzednich krokach musi zostać rozładowane. Może pochwalić gracza komunikatem z gratulacjami? A może dać mu achievementa? A może po prostu postacie niezależne wystawią na jego cześć przyjęcie? Sposób nie jest istotny, ważne, żeby gracz czuł się wynagrodzony. Idę o zakład, że każdy, kto ukończył Mass Effect, przynajmniej lekko się uśmiechnął w momencie, kiedy zwycięski Shepard wylania się z rumowiska.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Powyższy scenariusz jest tylko jedną z dróg, którą designer może objąć przy projektowaniu potyczek z bossami. Być może najczęściej przemierzana, ale na pewno nie jedyną dobrą – za to na pewno gwarantującą chociaż podstawowy zestaw emocji. Powyższy sposób przedstawiania szefów wszedł mi w krew tak bardzo, że potrafię się zawiesić przy grach, w których designerzy najwyraźniej zaspali projektując ten aspekt gry. Tak jak w Fallout 3: główny zły pojawia się i znika przez całą grę, robiąc jakiś tam podkład pod ostateczną konfrontację. Kiedy jednak do tej konfrontacji dochodzi, facet zostaje mokrą plamą, nim gracz zdąży się zorientować. Nie stanowi żadnego wyzwania, nie ma hucznego wejścia ani tym bardziej zejścia. Podobnie czułem się kończąc Fable II, choć tam przynajmniej dostałem element humorystyczny, bo jak inaczej nazwać pocisk w gębę lotra wygłaszającego płomienne przemówienie?

Dobrego bossa musimy kochać nienawidzić, a to przecież dwa najmocniejsze uczucia znane człowiekowi. Nie jest prosto wywołać je w ten sposób, aby wydały się wiarygodne. Praca designera jest tutaj bardzo ciężka, nie da się ukryć. Z drugiej strony, z dobrych gier, które wspominamy po latach, najłatwiej przypomnieć sobie właśnie szefów... Czyli za włożony w bossa trud, zdolnego developera czeka gloria i chwała. A to już coś. //sasori

Kinect

Podsumowanie
przed
premierą

dla Xbox 360

NAJTAŃSZY I NAJLEPSZY KONTROLER RUCHU NA RYNKU? KINECT TO NADAL WIELKA NIEWIADOMA

W wrześniowym numerze NEO Plus pisaliśmy, że wraz z premierą PlayStation Move kończy się era monopolu Nintendo na kontrolery ruchowe. Czy faktycznie? Najlepszą

odповідzią na to pytanie są wyniki sprzedaży. W połowie października europejski oddział Sony Computer Entertainment pochwalił się, że na Starym Kontynencie Move sprzedał się w nakładzie przekraczającym półtora miliona egzemplarzy, zaś w USA nabywców znalazło

ponad milion urządzeń. Jak wygląda sytuacja w Polsce? W dniu premiery na półkach sklepowych znalazło się dwadzieścia pięć tysięcy kontrolerów Move i okazało się, że... To za mało. Część sklepów nie była w stanie wywiązać się nawet z zamówień przedpremierowych. Na dobrą sprawę tylko duże sieci handlowe nie miały problemów z zaopatrzeniem w PlayStation Move. Jeśli chodzi o gry, największym zainteresowaniem cieszył się Sports Champions, który pod koniec października znalazł już ponad piętnaście tysięcy nabywców. Śmiało więc można stwierdzić, że Polacy szybko połknęli ruchowego bakcyła. Co więcej, zainteresowanie Move nie maleje, a rośnie – tym bardziej, że nadal ciężko kupić niektóre zestawy z kontrolerem Sony. Jak w takiej sytuacji ma się odnaleźć Microsoft z Kinectem, którego cena detaliczna została ustalona na poziomie 649 złotych? Czy w naszym, niestety niezbyt zamożnym kraju znajdą się chętni na tak drogą zabawkę?

Microsoft twierdzi, że Kinect to najtańszy kontroler ruchu na rynku. Nie wymaga dodatkowych akcesoriów i umożliwia rozgrywkę dla dwóch graczy. Nintendo i Sony sprytnie rozłożyły koszty, ale sumując je faktycznie wychodzi na to, że wieloosobowa zabawa na Wii lub przy wykorzystaniu Move jest droższa.

By w pełni, w stu procentach cieszyć się z możliwości, jakie oferuje np. The Fight dla dwóch osób, trzeba kupić Starter Pack oraz trzy kontrolery Move. To grubo ponad 700 złotych, a przecież w innych grach przyda się Navi, który kosztuje 119 zł. Wyliczenia dotyczące zestawów konsol z kontrolerami ruchu również wychodzą na korzyść Microsoftu. Wszystko pięknie, ale jakie to ma znaczenie, gdy jednorazowo trzeba wydać 649 zł, a Starter Pack Move kosztuje 249 zł? Kinect ma, przynajmniej teoretycznie,

większe możliwości niż podstawowy zestaw Move, ale przekonajcie o tym w sklepie rodzica, który niedawno wyprawił swoją latorośl do szkoły wydając połowę pensji. Specjalnie podałem tu przykład z dzieckiem, gdyż w dniu premiery zabraknie tytułów skierowanych do starszych graczy. Pomimo szumnych zapowiedzi Fable III, nie będzie obsługiwał Kinecta.

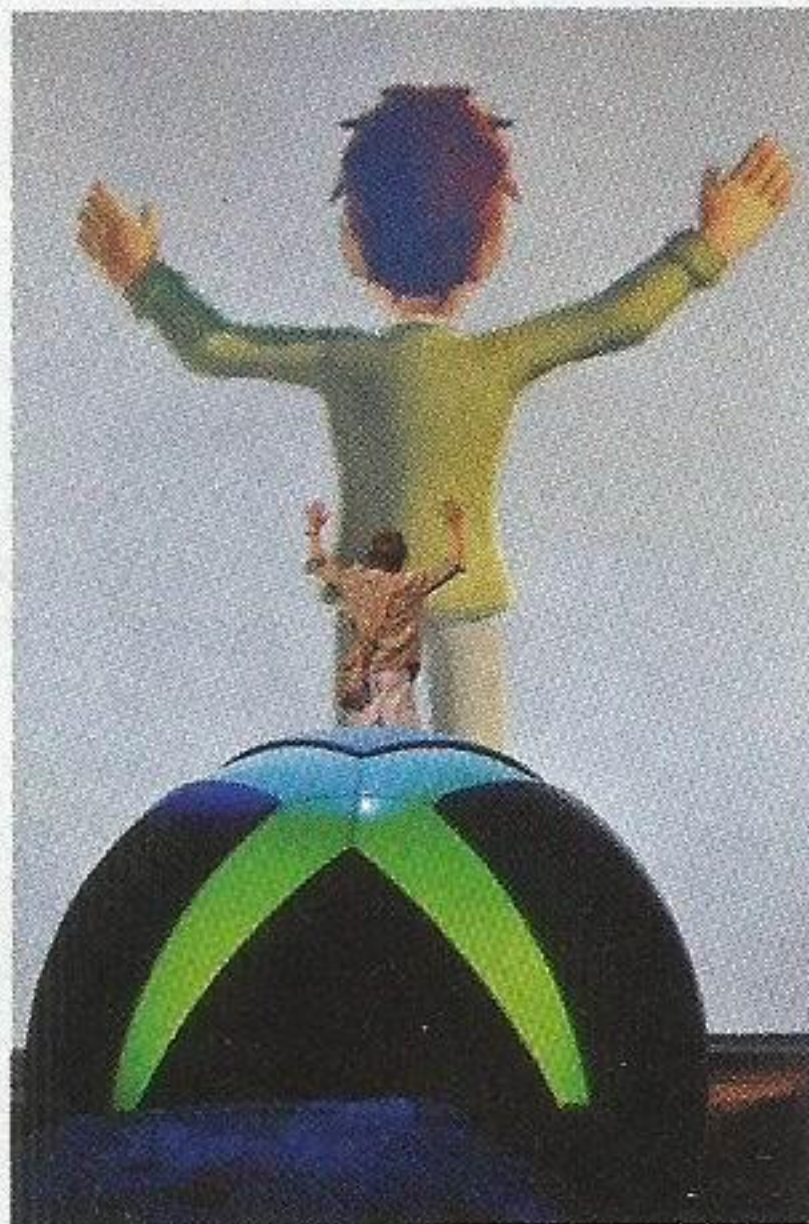
W co więc zagramy w dniu premiery? Przede wszystkim w gry taneczne, rodzinne i sportowe. W Ki-

nect Adventures, Kinect Sports, Kinectimals, Your Shape: Fitness Evolved, Dance Central, Kinect Joy Ride i Fighters Uncaged już grałem, przeczytacie o nich na kolejnej stronie. Ciekawie prezentuje się Sonic Free Riders od Sonic Team, w którym maskotka SEGI zaszaleje na latającej desce niczym w kinowej serii „Powrót do przyszłości”. Gra wygląda ślicznie, a po dwóch ostatnich, naprawdę świetnych tytułach z jeżem w roli głównej jestem dobrej myśli. Natomiast ciężko mi sobie wyobrazić, że w naszym kraju ktokolwiek zainteresuje się zestawem ćwiczeń **The Biggest Loser: Ultimate Workout** na licencji nieznanego w Polsce telewizyjnego show. Swoje trzy grosze dorzucają Majesco, Black Bean Games oraz EA Sports w **Zumba Fitness**, **Get Fit With Mel B** (woow, spicetka! – gsh)

i **EA Sports Active 2**. Naprawdę potrzebujemy aż tylu zestawów ćwiczeń?

Przejdźmy teraz na parkiet, a chwilę później założymy strój sportowy. **Dance Masters** to gra, która właściwie została zamordowana przez żalosną prezentację Konami na ich nie mniej żalosnej konferencji podczas E3 2010. Wygibasy w **Dance Paradise** też raczej nie wywołają szału, choć wśród zapowiedzianych artystów pojawi się MC Hammer i jego nieśmiertelne „U Can't Touch

This”. Za to **MotionSports** od Ubisoftu raczej nikogo nie rozczaruje. To zestaw sportowych gier, wśród których zobaczycie zjazdy na nartach, czy przeloty lotnią nad miastem.



□ Awatary przeszły drobny lifting. Teraz proporcje ich ciał nie są już takie bajkowe, wprowadzono umiarkowany realizm. Wszystko po to, by lepiej grało się z Kinectem.



Rozwojem ruchowym graczy zajmie się również **Sports Island Freedom**, kolejny pakiet ruchowych konkurencji. Sympatycznie zapowiada się także **Crossboard 7**, czyli snowboard dla maluchów, oraz rodzinny **Game Party: In Motion** – nietypowy zestaw barowych gier (bilard, rzutki itp). Na koniec stuprocentowy hit, czyli **Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1: The Videogame**, który wygląda jak klon God of War z Potterem strzelającym czarami z różdżki niczym z karabinu. Obok Sonic Free Riders to tak naprawdę jedyna wyróżniająca się produkcja w tym zestawieniu. Niestety, nie wszystkie z tych gier będą dostępne w dniu premiery, ale na pewno trafią do sprzedaży do końca listopada.

Wiecie już jakie gry będą dostępne w tym miesiącu, ale jestem przekonany, że nadal macie wątpliwości, czy Kinect faktycznie działa. Microsoft wykorzystuje wszystkie możliwe okazje, by zaprezentować swój kontroler publicznie, ale czy w ten sposób zdobywa klientów? Tuż przed zamknięciem numeru ze smutkiem patrzyłem, jak hostessy nie potrafią ujarzmić Kinecta na warszawskich Targach Elektroniki Użytkowej i Gier Video ON/OFF 2010. I były to te same dziewczyny, które głaskały tygrysy i skakały przez płotki w sierpniu na imprezie Xbox Fun Day 2010. Skoro one, mając spore doświadczenie w tym temacie, nie do końca wiedziały jak poradzić sobie z kontrolerem Microsoftu, to co z nowymi graczami? Postanowiłem przekonać się o tym osobiście.

Nie od dziś wiadomo, że minimalna konfiguracja polecana do odpalenia pecetowych gier nie jest tym, co tygrysy kochają najbardziej. Podobnie jest w przypadku kontrolera Microsoftu. Producent sprzętu





□ Nowy dashboard wygląda świetnie, a ikonki są nieco bardziej nowoczesne. I tylko przeszkadza mi, że wszystko jest takie wielkie, choć rozumiem, że dzięki temu łatwiej zaznaczyć odpowiednią opcję. Elementy menu są teraz ruchome, wyginają się pod „dotyk” dłoni.



już grane

sugeruje, by gracz był oddalony od kamery mniej więcej o dwa metry (około 180 cm). Nie dodaje przy tym, jak ważny jest wzrost gracza. Przy moich 196 cm musiałem cofnąć się grubo ponad dwa metry – zbliżając się na oko nawet do trzech – by Kinect w pełni objął moją sylwetkę. Do tego dochodzi zasięg ramion – granie w siatkówkę w Kinect Sports z drugim graczem może być zwyczajnie niebezpieczne, z uwagi na fakt, iż gra zaleca stanie blisko siebie. Rozumiem, że średnia wzrostu w populacji nie zbliża się do dwóch metrów (o czym codziennie przypominają mi środki komunikacji miejskiej), próbuję jednak wyobrazić sobie dwójkę dzieciaków z ADHD bawiących się Kinectem. Rodzice zostaną zmuszeni do przemeblowania pokoju, bo inaczej dojdzie do tragedii. I piszę to całkiem poważnie. W ferworze rozgrywki można zdemolować najbliższe otoczenie albo twarz siostry czy brata. Być może wcale nie takim głupim pomysłem będzie kupno prawdziwego pontonu, który firma Atomic Accessories stworzyła specjalnie na potrzeby Kinect Adventures. Nie przekłada się on w jakikolwiek sposób na rozgrywkę, ale przynajmniej dziecko nie rozbije sobie w nim głowy.

Grając za pomocą wiilota lub Move można siedzieć na kanapie, zaś Kinect w większości przypadków będzie wymagał gry na stojaka.

Microsoft co prawda zapewnia, że algorytmy odpowiedzialne za szczegółowe rozpoznawanie ciała od pasa w górę zostały dopracowane, ale nie miałem okazji przetestować gier, które mogły mi to udowodnić, pozwalając grać na

siedząco. Zaczynajcie więc szukać dekoratora wnętrz albo poproście sąsiadów o pomoc w przestawieniu mebli w domu. Ewentualnie pomoże przystawka na telewizor,

KINECTIMALS

Nie mam żadnych wątpliwości – to będzie hit. Idealny prezent dla dzieci, które z miejsca pokochają urocze tygryski.

Jestem zauroczony Kinectimals. Bawiłem się już na Fun Dayu, teraz sprawdziłem kilka nowych miejscówek. Gra wygląda prześlicznie i przesłodka, ale ważne jest również to, że nie kończy się po kilku godzinach, bo wyspa jest naprawdę duża. Sporo tu również delikatnych elementów RPG, bo tygryski uczą się sztuczek, które najpierw wykonuje gracz. Wstydziłem się moich skoków, a jeszcze bardziej tego, że naśladował je mój podopieczny, który często lądował na brzuchu, bo i ja nienajlepiej wykonałem zadanie. Przy okazji odkryłem, że gra jest bardzo przyjazna użytkownikowi i pomaga w wielu zabawach. Przykładowo, nie mogłem trafić gumową świnką w tarczę (*dobry boże... – gsh*), ale po kilku próbach włączyła się asysta i automatyczne celowanie. W końcu to gra dla maluchów, więc oceniam ten mechanizm pozytywnie. Przynajmniej do czasu, dopóki Kinectimals nie zamieni się w samograj.



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

Cieężko pisać, że to „gra”, ale warto zwrócić na nią uwagę, bo to jedyna produkcja na Kinect faktycznie pokazująca – przynajmniej na dziś – możliwości tego sprzętu. Fitness Evolved dokładnie mnie zeskanował podając szczegółowe wymiary,

po czym wyświetlił moją postać na ekranie. Akurat miałem na sobie rozpinaną bluzę z kapturem, a gra rozpoznała ją bez pudła – ba, nawet pokazała... suwak. Podobnie jak tenisówki, czy podwinięte spodnie. Byłem zaskoczony, że sprzęt rejestruje takie detale. Bardzo pozytywnie oceniam zestawy ćwiczeń – w Your Shape widać jak dokładny potrafić być Kinect. Sama rozgrywka to najróżniejsze

treningi i ćwiczenia, więc ciężko pisać, że dałem się porwać, ale cieszę się, że zagrałem, bo zobaczyłem w pewnym sensie demo technologiczne kontrolera Microsoftu. Poza tym, Fitness Evolved na pewno będzie wielkim wyzwaniem dla łowców acziwów. Co powiecie na 50 GSów za spalenie 10 tysięcy kilokalorii? Dla porównania podczas intensywnej godzinki z Your Shape stracie około 300 kcal. Chętni na całaka?

KINECT ADVENTURES

Ten zestaw mini gier pozostaje dla mnie wielką niewiadomą. Mogłem sprawdzić tylko trzy konkurencje, czyli spływ pontonem, odbijanie piłek i przejażdżkę torem przeszkód. Pierwsza kompletnie mnie nie przekonała, bo ślamazarna prędkość zwyczajnie usypia. Jeszcze gorsze było rzucanie piłek.



już grane

Kinect pozostawał bezradny w tej konkurencji, wszystko odbijało się od mojego ludka jak chciało. Natomiast tor przeszkód zmusił mnie do ruchu; skoków, przysiadów i machania rękami. Na razie ciężko stwierdzić, czy pełny zestaw będzie średniakiem, czy może całkiem grywalną zabawką. Na uwagę na pewno zasługuje kooperacja, gdyż dodanie nowego gracza odbywa się poprzez wejście w pole widzenia kamery. Żadnych ustawień, żadnego przerywania zabawy. Po prostu jedna osoba staje obok drugiej i gotowe – bawią się obie.

KINECT SPORTS

Skoro Sony i Nintendo mają swoje sportowe zmagania, to nie może ich zabraknąć również w ofercie Microsoftu. Zestaw jest dość nierówny, bo część dyscyplin jest po prostu lepsza, a część wydaje się dorzucona na siłę. Najbardziej spodobała mi się siatkówka, w której trzeba opanować spory wachlarz ruchów, natomiast dynamika rozgrywki powoduje, że chce się grać do upadłego. Pozytywnie zaskoczyła mnie też piłka nożna. Na szczęście nie trzeba symulować biegu po boisku, a jedynie strzały, podania i przejęcia piłki. Oczywiście bramkarz ma większe pole do popisu. Z kolei tenis stołowy nie jest tak dobry jak na PlayStation Move; brakuje mu precyzji, bo podkręcanie piłki czy ścinki to loteria, choć i tak zabawa jest przednia. Podobnie jak na ringu bokserskim czy kręgielni, gdzie proste zasady idą w parze z wysoką grywalnością.

Lekkoatletyka kompletnie mi nie podeszła. Biegi, szczególnie z przeszkodami, to lekko mówiąc nieporozumienie. Kinect kompletnie nie radził sobie z tymi dyscyplinami. Podobnie jak ze skokiem w dal, gdzie grający musi na dodatek w odpowiednim momencie podskoczyć, co wychodzi raz na sześć prób. Podsumowując, Microsoft musiał mieć taki sportowy zestaw i go ma, ale brak w nim rewolucyjnych pomysłów.

DANCE CENTRAL

Tańczyłem przy hitach Lady Gagi i dobrze się bawiłem. Jestem tym faktem niezwykle zaskoczony i co więcej, chciałbym jeszcze poruszać się przed ekranem z Dance Central. Skoro takie teneczne beztalencie jak ja może potańczyć z Kinect, to DC wywoła prawdziwą sensację wśród fanów gier muzycznych. Najważniejsze jest to, że każdy, naprawdę każdy jest w stanie poskakać w rytm muzyki, bo poziom trudności został dostosowany zarówno do uczestników programu Just Dance, jak i widzów tego widowiska. Easy to zaledwie kilka prostych kroków i ruchów, które zostają przedstawione w banalnym samouczku. Dla najgorszych tancerzy przewidziano nawet bullet time, podczas którego można spokojnie nauczyć się ruchów. Gdy już zawiodły wszystkie podpowiedzi, Dance Central w zwolnionym tempie pokazał mi jak mam się poruszać, a po takim treningu byłem już w stanie wykonać cały układ na maksymalną ocenę. Oczywiście spróbowałem również powalczyć na najwyższym poziomie trudności, ale szybko dostałem zadyszki, a nogi

zaplątały mi się w chińskie osiem. Gra jest jednak tak przystępna, że przy odpowiednim wysiłku i treningu mógłbym opanować również hard. Najważniejsze w tym wszystkim jest jednak to, że Kinect tutaj faktycznie działa i udowadnia swoje możliwości. Nie ma mowy o wymachiwaniu kończynami gdzie popadnie; tutaj naprawdę trzeba tańczyć. Układy są ciekawe, różnorodne i zabawne. Złego słowa nie napiszę też o grafice – utrzymano ją w lekkich, komicznych klimatach, do których przyzwyczaili nas Harmonix. O sukcesie gry zadecyduje przede wszystkim lista dostępnych utworów, a ta zapowiada się doskonale. Beastie Boys, Rihanna, Nelly Furtado, Snoop Dogg, No Doubt i oczywiście Lady Gaga oraz wielu innych wykonawców. Jestem przekonany, że znajdziecie swoich ulubieńców wśród 32 kawałków dostępnych w Dance Central.

KINECT JOY RIDE

Wirtualna kierownica to chwytliwe

określenie dla promocji Kinect Joy Ride, ale w praktyce nie jest tak wesoło. Zdaje sobie sprawę, że to dziecięce wyścigi i najważniejsza jest kolorowa, wesoła otoczka gry oraz możliwość wyginania ciała na zakrętach, ale dobrze bawić się będą tylko maluchy, które nie dostrzegą błędów. Młodym wystarczy, że wyciągną ręce w geście imitującym trzymanie kierownicy i zaczną zalecieć po

bajkowych trasach, ale to sterowanie zwyczajnie się nie sprawdza. Nie ma mowy o precyzji, samochód stale odbija się od pobocza. Granie na stojąco jest uzasadnione tym, że w większość zakrętów należy wchodzić poprzez skręt całego ciała. Przekłada się to na drift, bo wirtualna kierownica nie jest w stanie rozróżnić lekkiego, czy mocnego skrętu. Nie ma więc znaczenia, że gra wygląda całkiem solidnie, ma od groma trybów i opcji, również społecznościowych, skoro sterowanie jest niedopracowane, a przez to całość mało grywalna. Joy Ride to zabawka dla niewymagających i bardzo młodych graczy.

FIGHTERS UNCAGED

Move ma The Fight, więc Kinect nie może być gorszy. Ujarmienie Fighters Uncaged sprawia nie mniej kłopotów, niż gry Sony. Chodzi o to, że na ekranie widać zawodnika, którego kontroluje gracz.

Wprowadza to niepotrzebne zamieszanie i utrudnia zabawę, bo zwyczajnie nie widać dobrze przeciwnika. Szkoda, że nie zastosowano tu rozwiązań znanych z Punch Out!! na Wii, czyli efektu przezroczystości naszego fightera. Spróbowałem swoich sił i niestety, część ciosów zwyczajnie nie wchodziła, zawodnik nie wykonywał moich poleceń, przez co na ekranie panował chaos. Ubisoft musi się naprawdę postarać, by dopracować Fighters Uncaged, a czasu nie pozostało zbyt wiele. ■



do której przymocujecie Kinect lub specjalny stojaczek – zwiększycie pole widzenia kamery, gdy umocujecie ją wyżej. Niestety, nie mamy w tym momencie informacji, czy te akcesoria będą sprzedawane oficjalnie w Polsce.

Kolejne legendy dotyczące Kinecta są związane z lagami, lustrzanym odbiciem i rozpoznawaniem głosu. Opóźnienia faktycznie występują, ale Microsoft zarzeka się, że są minimalne i nie przeszkadzają w zabawie. Mnie na początku to irytowało, bo trzeba się przyzwyczaić do laga i reagować z pewnym wyprzedzeniem. Sporo zależy tutaj od gry; im szybsza rozgrywka, tym większe znaczenie opóźnienia. Nie jest to jednak poważny problem; po kilku godzinach zapomina się o całym tym lagowym zamieszaniu. Z kolei lustrzane odbicie jest o tyle denerwujące, że zmienia się w zależności od tytułu – taki na przykład Dance Central informuje o tym efekcie. W niektórych grach lewa ręka gracza to lewa ręka ludka na ekranie, a w innych prawa. Do tego również trzeba będzie się przyzwyczaić.

Nie mam też dobrych informacji w temacie rozpoznawania głosu. Microsoft jakiś czas temu ogłosił, że początkowo Kinect będzie rozpoznawał tylko trzy języki: angielski, japoński i hiszpański. Jaki to problem dla nas? W końcu pełne, polskie wersje językowe to nadal duże wydarzenie na naszym rynku, a przeważnie i tak gramy po angielsku. Sprawa się jednak komplikuje, bo z Kinectem pogadają tylko ci gracze, którzy mieszkają w krajach, gdzie te trzy języki są urzędowe. W dniu, w którym oddawałem ten tekst, polski oddział Microsoftu nie potrafił jeszcze potwierdzić, czy funkcja rozpoznawania głosu będzie ogólnie zablokowana w naszym kraju. Być może zmiana regionu w konsoli pozwoli Polakom pogadać po angielsku z kontrolerem do X360. Pytanie, czy w ogóle chcecie z nim rozmawiać? W końcu w telefonach komórkowych nawet głosowe kasowanie wiadomości z poczty głosowej potrafi doprowadzić do szału. Miałem okazję pogadać z Kinectem i nie czuję się z tego powodu lepszym człowiekiem. Szczególnie denerwujące jest każdorazowe dodawanie „eksboks” przed właściwą komendą.

Nie zmienia to faktu, że kolejny raz będziemy klientem drugiej kategorii, choć możemy się pocieszyć, że nie tylko my. A jednak, skoro płacimy tyle samo, dlaczego mamy dostać mniej niż nasi koledzy z Japonii? I to nie jest jedyny problem z Kinectem. Oryginalnie kamera miała mieć znacznie lepsze parametry techniczne. Jej rozdzielczość wynosi 320x240 punktów, a w pierwszych zapowiedziach była dwa razy

na horyzoncie gry dla Kinect

Rozpiska gier zmierzających na PlayStation Move zajęła stronę we wrześniowym NEO Plus. Liczba zapowiedzianych tytułów na Kinect jest na razie mniej imponująca

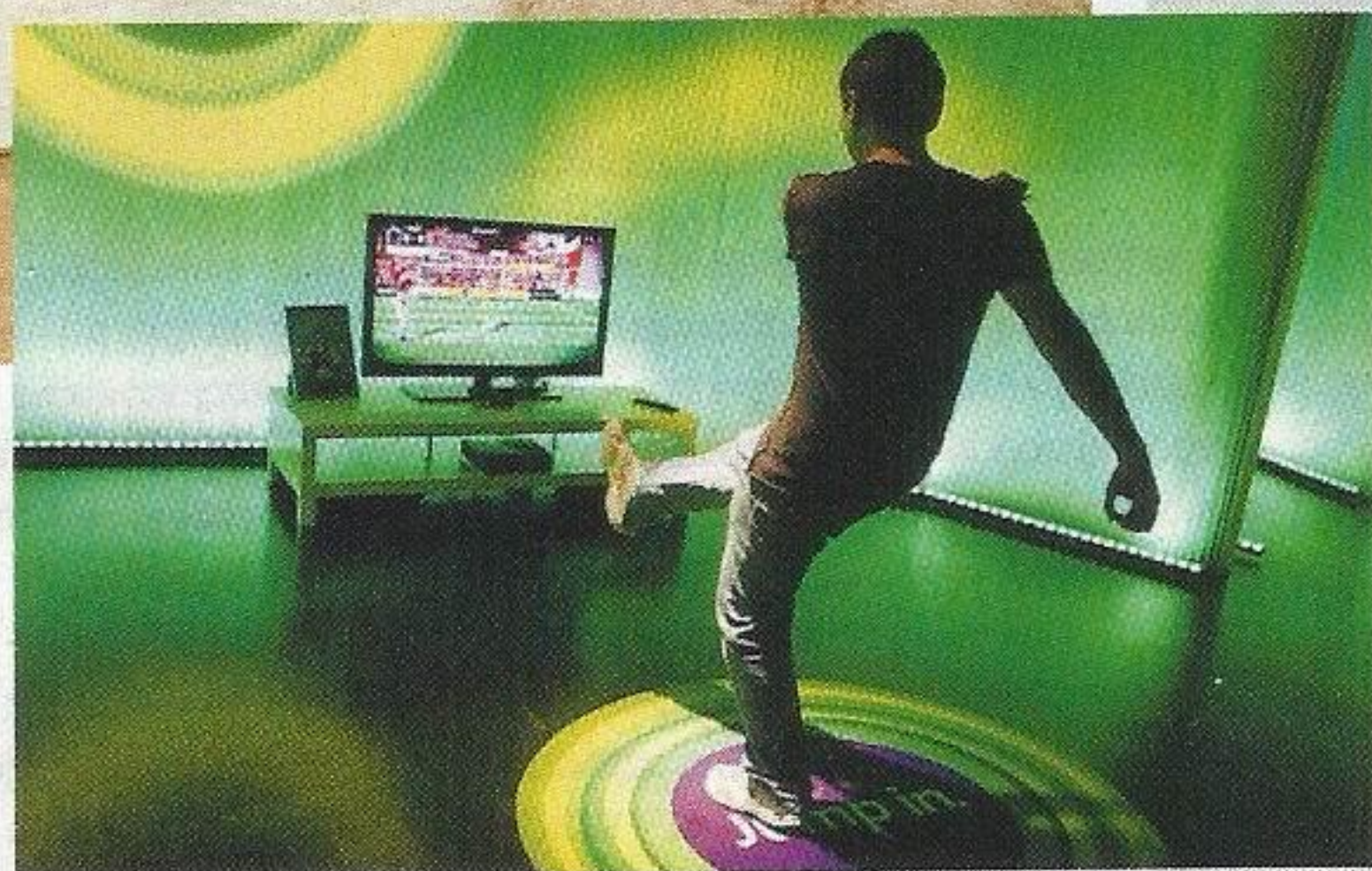
W marcu Microsoft będzie mógł pochwalić się swoim własnym EyePetem. THQ wyda **Fantastic Pets**, czyli wirtualną hodowlę zwierząt z elementami fantastycznymi. Z kuczka może

wyrosnąć jednorożec, a z psa smok. Z kolei Tetsuya Mizuguchi, legendarny twórca REZ zamierza doprowadzić graczy do ataku epilepsji w przepięknym **Child of Eden**. Gdyby Wam było mało gier tanecznych, to **Michael Jackson: The Experience** będzie doskonałym wyborem, a król popu powróci do świata żywych w przyszłym roku. **Kinect Forza Motorsport** na pewno zadebiutuje w tej czy innej formie. Na razie widzieliśmy, jak developer chodzi dookoła samochodu i zagląda do wnętrza, ale czy będzie to latka do FM3, czy może integralna część FM4, pozostaje nadal zagadką. Niewiele

wiadomo o **Kinect: Disney** poza tym, że wystąpią w niej najbardziej znani, bajkowi bohaterowie z bogatego uniwersum tej firmy. Równie tajemniczy jest **Kinect: Star Wars** – gra, w której będziemy posługiwać się mieczem świetlnym, a przynajmniej tyle wynika ze zwiastuna. Pewne są kolejne wariacje gier sportowych, czyli **Brunswick Pro Bowling**, **Grand Slam Tennis 11**, **UFC Trainer**, **Fire Pro Wrestling**, czy **Body and Brain Connection**.

Niestety nie zobaczymy Milo & Kate. Peter Molyneux uparcie próbował nas przekonać, że gra powstanie, ale pozostanie po niej tylko technologia.

Jeśli chodzi o gry przeznaczone dla hardcore'owców, Microsoft unika tematu wykorzystania Kinecta w **Halo**, czy **Gears of War**. Ponoć kamera zżera tak dużo mocy obliczeniowej, że możemy zapomnieć o topowej oprawie w tytułach na kontroler ruchu. Co więc pozostaje – może Japończycy coś pokombinują? Capcom zapowiedział **Steel Battalion: Heavy Armor**, nad którym dłubie From Software. Pierwszy zwiastun pokazał maszyny bojowe dokonujące desantu na Nowy Jork, ale Capcom nie zdradził jak będzie wyglądała rozgrywka. Informację prasową, zapowiadającą rewolucję na polu bitwy, skomentuję... milczeniem. Nie liczcie też na wiele szczegółów o **codename D**, choć Grasshopper Manufacture i Suda 51 sugerują, że szykują iście szaloną pozycję, w której trzeba będzie poobijać przeciwników w zwariowanym parku rozrywki. Baseball w łapę i do boju, co może kojarzyć się z Kinect: Star Wars. Na pewno też postrzelamy w **Project Draco** od twórców Phantom Dust i Panzer Dragoon – walki ze smokami mają być ponoć epickie. A na koniec dwa horrory, pierwszy dla nieco starszych graczy, drugi dla młodszych. **Rise of Nightmares** ma nas naprawdę mocno przerazić, a **Haunt** tylko wykorzysta mroczną scenerię, żeby rozbawić groteską. Mało? Oj tak. Przede wszystkim – przynajmniej na razie – brakuje znanych marek. ■



□ Orientacyjna cena detaliczna za Kinect w zestawie z Kinect Adventures to 649 zł. Za X360 z dyskiem 4GB, kamerę oraz Kinect Adventures zapłacicie 1299 zł. 1599 złotych trzeba wyłożyć na konsolę z 250GB HDD, Kinectem i wspomnianą już dwukrotnie grą.

większa. Microsoft obiecywał również, że Kinect będzie rozpoznawał język migowy. Nic z tego – technologia nie rozróżnia palców, tylko widzi całą dłoń – paluchy widoczne w Kinectimals podczas głaskania kociaków to zwykła ściema. Ponoć Microsoft musiał ciąć koszty produkcji urządzenia, którego cena rynkowa w pierwszej wersji była jeszcze wyższa. Rozpoznawanie czterdziestu ośmiu punktów na ciele gracza nadal brzmi dobrze, ale... Właśnie, dużo tych „ale” w temacie Kinecta.

W 2002 roku odbyła się premiera filmu „Minority Report”, znanego w naszym kraju jako „Raport mniejszości”. Wyreżyserował go Steven Spielberg, główną rolę zagrał Tom Cruise, a sam pomysł pochodził z noweli Philipa K. Dicka. W tym momencie nie są jednak ważne znane nazwiska, a kilka scen, w których bohaterowie filmu korzystają z holograficznego wyświetlacza reagującego na gesty. Gdy oglądałem film osiem lat temu, myślałem że to kolejna fantazja SF i nie spodziewałem się, że kilka lat później podobny gadżet wstawię do swojego mieszkania. Czy Kinect faktycznie jest takim cudem rodem z filmów SF, czy to tylko ulepszona wersja EyeToya? Na razie nie mogę odpowiedzieć na to pytanie. Odpowiedzi nadejdą w przyszłym miesiącu, wraz z pierwszymi recenzjami gier. Na nic też zdadzą się wyliczenia giganta z Redmond – to bardzo drogi kontroler. Nintendo ma kilkadziesiąt milionów argumentów przemawiających za Wii. Sony załatało aktualizacjami sporo tytułów, w które zagrają nie tylko najmłodsi, a skoro nawet takie hity jak Killzone 3 będą obsługiwały Move, to przyszłość kontrolera wydaje się niezagrażona. Kinect ma w tym momencie kilka gier tanecznych, rodzinnych i sportowych. Trochę mało, żeby przekonać hardcore'owych graczy do wyłożenia ponad sześciu stówek, ale choćbyśmy nie wiem jak się starali, nie sposób nie dostrzec, że początkowa oferta zwyczajnie nie jest skierowana do nich. //Fax



każdy hardcore'owiec jest też casuałem

W przeddzień premiery Kinecta i polskiego Xbox Live rozmawiamy z przedstawicielami Microsoftu

NEO+: Niedawno wprowadziliście do sprzedaży nowe modele Xboxa 360, ze zmienioną stylistyką. Jakie są efekty tych działań?

Łukasz Tetkowski: Poinformowaliśmy o nowym Xboksie podczas konferencji na E3 i jesteśmy zadowoleni z wprowadzenia go na rynek, zastąpienia starej stylistyki Xboxa nową. Nowy model Xboxa różni się funkcjonalnością i tym, że wygląda zupełnie inaczej, jest pojmowany zupełnie inaczej i był przygotowany pod zupełnie inną percepcję gamingu. To następny krok w kierunku Kinecta. Zresztą to oczywiste, że nowy Xbox jest stylizowany pod Kinecta.

Jakub Mirski: Nie dzielimy się danymi sprzedażowymi lokalnie, ale mogę powiedzieć, że przez pierwsze tygodnie od wprowadzenia nowego modelu nasze wyniki – dotyczące przyrostu sprzedanych konsol – nie były gorsze od innych państw.

Dominik Dubicki: Powiedziałbym nawet, że były lepsze na tle innych państw. Konsola ma nowy design i o wiele bardziej nadaje się do living roomu. Spełniła nasz cel biznesowy. Udział w rynku w Polsce pokazuje, że był to wielki sukces w naszym kraju.

N+: Kto kupił tę konsolę? Czy to osoby zdecydowane w przyszłości na Kinecta, czy jeszcze inna grupa użytkowników? Xbox 360 jest dostępny na rynku od wielu lat.

ŁT: Na pewno spora grupa to użytkownicy starej generacji konsol, którzy zdecydowali się zmienić sprzęt i zaufać marce Xbox. Dodatkowo ludzie zainteresowani zupełnie nową technologią; czymś, co przykuło ich uwagę w sklepach. Tym zyskaliśmy udział w rynku. Do tego atrakcyjną ceną i tak naprawdę brakiem podobnej oferty ze strony naszej konkurencji.

DD: Zawsze lepiej mieć nowy produkt niż go nie mieć – zwłaszcza, że z nową konsolą ruszyliśmy w okresie, w którym nasza konkurencja nie miała niczego podobnego do zaoferowania. Warto dodać, że Microsoft wydaje na badania i rozwój ogromne pieniądze – tylko przez ostatnie 12 miesięcy była to kwota ponad 9 miliardów dolarów, dzięki czemu nasza firma ma do zaoferowania mnóstwo nowych produktów. Rok temu mieliśmy premierę Windows 7, potem Office 2010, nowy model Xboxa, wreszcie nadchodzący Kinect, czy rozszerzenie Xbox Live na wiele nowych krajów, w tym także Polskę. W tym roku zwiększamy budżet na badania i rozwój do 9,5 miliarda dolarów, co pozycjonuje nas jako drugą firmę na świecie – zaraz po Toyocie – jeśli chodzi o te wydatki.



Dominik Dubicki,
General Manager Entertainment
& Devices (Poland and Baltics)



Live w Polsce to właśnie efekt tych inwestycji, a także efekt tego, w jakim kierunku zmierza Microsoft, czyli cloud computingu (*używanie aplikacji do swoich celów bez kupowania ich i licencjonowania – red.*). Microsoft coraz bardziej przygotowuje się do tego, by ofertę cloudową, chmurową przekazać do rynku konsumenckiego, w tym także gamingowego. Zauważamy taki trend jak konsumeryzacja branży IT – dlatego, że każdy z nas z jednej strony jest biznesmem, a z drugiej zwykłym konsumentem. Z kolei każdy konsument np. dzięki kontu na Hotmail ma dziś dostęp do aplikacji, które dotąd były dostępne tylko dla biznesu – Word, Excel, PowerPoint. Jest to absolutny kierunek przeniesienia naszych usług na platformy, jakie udostępniamy – w tym także Xbox Live.

JM: Jeśli chodzi o nową konsolę, warto zwrócić uwagę na fakt, że została ona po raz pierwszy pokazana na E3. Jednocześnie na tym samym E3 Microsoft opowiadał o Kinecie, polscy potencjalni użytkownicy Xboxa dowiedzieli się o wprowadzeniu usługi Xbox Live w tym roku. Dodatkowo, w tym roku mamy naprawdę atrakcyjne portfolio gier, jak chociażby Splinter Cell, Mass Effect 2, Final Fantasy XIII, Alan Wake, Crackdown 2, Halo: Reach, Fable 3. Gdy złoży się wszystkie te elementy w całość, pojawia się argument dla osób, które nie mają jeszcze Xboxa – żeby go kupić.

N+: Wracając do Kinecta – Sony ubiegło Was wprowadzając swój kontroler ruchu wcześniej.

DD: My w ogóle nie porównujemy się do PlayStation Move, czy Wii. Uważamy, że Kinect jest kompletnie nowym doświadczeniem dla graczy.

ŁT: Tak naprawdę mamy do zaprezentowania zupełnie inny produkt, który – mamy tego świadomość – odbierze trochę fanów PlayStation Move, ale jest to produkt, który pozycjonujemy nieco inaczej. Percepcja gamingu przy pomocy Kinecta jest trochę inna – gra się przecież bez użycia żadnych kontrolerów ruchu czy padów, to gracz jest kontrolerem, staje się częścią gry.

JM: W Polsce social albo casual gaming dopiero raczkuje, to jest ciągle zjawisko marginalne. Teraz na rynek wchodzi PlayStation Move i Kinect. My nie porównujemy naszego produktu z PlayStation Move, dlatego, że to jest inny produkt; skierowany do innej grupy ludzi. Nie ma drugiego takiego produktu, który tak likwiduje bariery wejścia w gaming, jak Kinect. Myślimy, że dla polskiego konsumenta, który – umówmy się – jest średnio wyedukowany na temat tego czym jest gaming i jak spędzać wolny czas przy grach, Kinect będzie najlepszą ofertą.

N+: Jak wygląda początkowa oferta?

ŁT: Nasza oferta składa się z trzech zestawów. Pierwszy to Kinect jako oddzielne akcesorium, z darmową pełną grą Kinect Adventures. Drugi to Kinect z konsolą 4GB, również z grą Kinect Adventures. Trzecim i najbardziej dopalonym zestawem będzie Kinect z konsolą 250GB, także z grą Kinect



Jakub Mirski, odpowiada za marketing marki Xbox 360

Łukasz Tetkowski, Business Development Manager działu Entertainment & Devices

Adventures. Wszystkie trzy zestawy będą dostępne od pierwszego dnia – 10 listopada. Na starcie mamy też wszystkie gry wyprodukowane przez Microsoft – cztery tytuły z naszych studiów i jeden stworzony we współpracy z MTV – Dance Central. Wszystkie będą zlokalizowane. Do tego jeszcze dziesięć gier innych wydawców. W sumie 15 gier.

N+: Mam nadzieję, że ceny gier będą atrakcyjne.

JM: Ceny gier na Kinecta wydawanych przez MGS będą nieco niższe niż standardowe. Zresztą ceny gier ustalają tak naprawdę sklepy, więc zachęcamy czytelników NEO+ aby 10 listopada rozejrzeli się w poszukiwaniu fajnych i być może niespodziewanych promocji.

N+: Nie możemy nie zapytać o cenę samego urządzenia. 649 zł za samego Kinecta z grą Kinect Adventures to spora kwota. Jak ją uzasadnić?

DD: Na to pytanie odpowie tak naprawdę rynek – mamy dość ambitne plany jeśli chodzi o sprzedaż, sięgające kilkudziesięciu tysięcy sztuk do końca roku. Cena jest pochodną tego, jaka została poczyniona inwestycja – to zupełnie nowatorski produkt, który do tej pory mogliśmy oglądać w filmach SF, takich jak choćby Raport Mniejszości. Dziś będzie mógł stać w każdym domu.

JM: Porównując cenę do konkurencji, warto zastanowić się nad tym, co potrafi robić Kinect. Jednocześnie grać mogą dwie osoby; mogą się przy konsoli świetnie bawić, konsola rozpoznaje ich ruchy, a także ich głosy. W przypadku produktów konkurencyjnych, do osiągnięcia pełnej funkcjonalności Kinect potrzebne jest dokupienie dodatkowych akcesoriów. Po podliczeniu całości inwestycji okazuje się, że nasza oferta jest atrakcyjniejsza.

ŁT: Poruszając się w towarzystwie moich znajomych i przekazując im informację o nowej technologii, która ma wejść na rynek i informując ich o sugerowanej cenie, jaką zaproponowaliśmy dla Kinecta – wcale ich to nie przeraża, a wręcz odwrotnie – jest to pojmowanie czegoś takiego, że mamy tak wspaniałą technologię, tak nowatorską, w takiej cenie... W ogóle ich to nie odrzuca.

JM: Jest tak, jak mówi Łukasz – dla ludzi, którzy nie mają pojęcia o cennikach związanych z gamingiem, 1200 czy 1500 złotych za Kinect w zestawie z konsolą to najczęściej atrakcyjne punkty cenowe.

NEO+: Wygląda trochę na to, że Microsoft odsunął nieco na bok hardcore'owych graczy; cała siła idzie w Kinecta, a brakuje zapowiedzi nowych gier dla core'owców.

JM: Popatrzcie na produkty, które wprowadziliśmy lub za chwilę wprowadzimy w 2010 roku, czyli w roku premiery Kinecta. Po pierwsze, nowa konsola Xbox 360. Ładniejsza, cichsza, z wbudowanym Wi-Fi. Po drugie, portfolio gier 2010 na Xbox 360. W końcu usługa Xbox Live z dedykowanymi dla corowych graczy programami: LiveLog, Live League, Live Play, Live Club czy Play

with Fame. Myślę, że 2010 rok okazał się świetny dla użytkowników Xboxa w Polsce.

ŁT: Nie ująłbym tego w taki sposób, że zostawiamy core'owych graczy – w przyszłości pojawią się tytuły dedykowane dla hardcore'owców, które będą wykorzystywać Kinecta.

N+: Nie da się ukryć, że ten rok jest dobry. Jednak 2011 nie wygląda już tak różowo dla hardcore'owców; wiemy tylko o Gears of War 3, które pojawi się dopiero jesienią.

JM: Jest trochę za wcześnie, by rozmawiać o line-upie na 2011 rok.

DD: Absolutnie nie wykluczamy graczy core'owych wprowadzając Kinecta; my poszerzamy rynek szukając produkt dla casuali i mamy w przygotowaniu kilka tytułów, które będą zdecydowanie trafiały do hardcore'owców. Takie gry są opracowywane.

N+: Do kogo w takim razie kierowany jest – przynajmniej na początku – Kinect?

JM: Kinecta kierujemy do dwóch grup. Pierwsza z nich i myślę, że w Polsce będzie ona stanowić większość, to tak zwani przez nas Family Timers. To nowocześni rodzice, którzy mają dziecko albo dzieci i oni są w stanie wyobrazić sobie Kinecta jako platformę do wspólnej zabawy z dziećmi. To jest w Polsce bardzo duży, zupełnie niezagospodarowany segment. Drugi segment, który jest dla nas interesujący, nazywamy Hypersocials. To są ludzie mieszkający w dużych miastach, najczęściej w wieku dwudziestu kilku lat, aktywni, lubią się bawić, sporą część życia spędzają „w sieci”. Do nich również kierujemy tę ofertę. Wydaje mi się, że zarówno dla pierwszej, jak i drugiej grupy mamy bardzo fajne gry. Dla pierwszej grupy mamy gry rodzinne, takie jak Kinectimals, Kinect Adventures, Kinect Sports czy Joy Ride – dla tej drugiej Dance Central czy Your Shape: Fitness Evolved. W jaki sposób będziemy prezentować Kinecta? Po pierwsze mamy przygotowany pakiet działań PR-owych, które mogą być ciekawe, ponieważ są jak na tę branżę jeszcze do niedawna nowe, niestandardowe, a przez to – mam nadzieję – skuteczniejsze. Będziemy też posługiwać się znanymi osobami. Na starcie będzie to Justyna Steczkowska, która będzie starała się pokazać rodzinną twarz Kinecta – ona świetnie bawi się przy urządzeniu i grach razem z dziećmi, i chętnie o tym opowie. Będziemy też chcieli opowiedzieć o tym, że Kinect jest stworzony dla młodych, niezależnych osób pokazując w tym kontekście Anię Bosak – to osoby, które uzupełniają się i pokazują Kinecta w różnym świetle.

Po drugie zaś chcemy Kinecta pokazać w ruchu, bo nie wystarczy o nim opowiedzieć – trzeba go pokazać i dać potencjalnemu klientowi możliwość, żeby sam spróbował. Do końca roku będziemy pokazywać Kinecta w centrach handlowych i punktach sprzedaży w największych miastach w Polsce. Na bardzo dużą skalę. Rozpoczynamy też działania w kanałach społecznościowych, które nie są gamerskimi. Mam na myśli choćby takie kanały jak Facebook, czy MySpace. Do tej pory tego nie robiliśmy, ponieważ środowiska graczy mają swoje społeczności i fora.

ŁT: Robimy to w o tyle fajnym czasie, że zbliżają się święta Bożego Narodzenia, a to czas spędzany z rodziną i oferta skierowana do rodzin ma rację bytu.

N+: Po raz kolejny podkreśliliście, że Kinect jest skierowany głównie do nowych klientów. W jaki sposób zachęcilibyście posiadających już Xboxa core'owych graczy?

DD: Każdy hardcore'owiec tak naprawdę jest zwykłym człowiekiem – kimś, kto ma rodzinę, dzieci i chciałby wciągnąć do zabawy, swojego hobby, właśnie najbliższych. Z tej perspektywy każdy hardcore'owiec jest też casuałem. Dlatego nie wykluczamy w żaden sposób graczy core'owych z oferty Kinecta, aczkolwiek na dziś uczciwie muszę powiedzieć, że nie mamy tytułów skierowanych do tej grupy graczy.

JM: Dla gracza hardcore'owego w tym sezonie naszą najważniejszą ofertą jest Xbox Live.

DD: Z pełną migracją kont, profili, zdobywanych punktów, achievementów i tak dalej. Od pierwszego dnia.

JM: Popatrzcie też na aspekt socjalnego grania na Kinect – oprócz tego, że w jednym pomieszczeniu może bawić się kilka osób jednocześnie, 10 listopada gry na Kinecta będą również korzystać z serwisu Xbox Live.

N+: Xbox Live to ciekawy temat. Czy po migracji konta na polski Live będzie można jeszcze raz ściągnąć kontent, który został wcześniej zakupiony?

W sensie: czy będzie można go ponownie pobrać?

JM: Pobrana wcześniej zawartość będzie działała, choć nie będzie można jej pobrać ponownie – trzeba przed migracją zgrać ją na twardy dysk lub pendrive. Zespół odpowiedzialny za wprowadzenie usługi Xbox Live pracuje nad tym, aby przywrócić tzw. historię pobieranych plików osobom, które zdecydują się na migrację kont. Jednak w tej chwili nie możemy tego jeszcze potwierdzić. W momencie jej przywrócenia, będzie można ponownie pobierać zakupione przed migracją elementy.

N+: Czy oferta Live obejmie treści dostępne od początku istnienia usługi?

JM: Jeśli chodzi o treści historyczne, które były dostępne wcześniej na Live, sytuacja wygląda tak – od sierpnia 2010 cała zawartość Live jest również kierowana na polski Xbox Live. Natomiast jeśli chodzi o treści wcześniejsze, korporacja poprosiła nas o wskazanie 20 DLC najbardziej interesujących z punktu polskiego użytkownika. Zrobiliśmy to i te treści również będą dostępne.

N+: Spodziewacie się dużej migracji kont?

JM: Odpowiem na to pytanie tak. Przez 5 lat tworzył się masowy ruch osób domagających się udostępnienia usługi Xbox Live w Polsce, co dobrze rozumiem. Spodziewam się więc tego, że migracja będzie miała również masowy charakter.

N+: My też jesteśmy ciekawi. Jak idą przygotowania?

JM: Przygotowania do premiery Live idą swoim tokiem; ujawniliśmy pierwsze dwa tytuły dla Live League czyli Halo: Reach w listopadzie i Assassin's Creed: Brotherhood w grudniu, kolejne tytuły będziemy wkrótce ujawniać, ale lista jest już zamknięta do połowy przyszłego roku. W Play With Fame w listopadzie będzie można zagrać z Kubą Błaszczyńskim, kolejne nazwiska będą równie atrakcyjne. Live startuje 10 listopada.

N+: Podobno, dla odmiany, Nintendo szykuje się do wejścia na polski rynek.

JM: Nintendo będzie o wiele trudniej wejść na rynek teraz, niż rok czy dwa lata temu.

DD: Czas Nintendo na wejście był kilka lat temu; dziś kiedy wyrosła im konkurencja w postaci Kinecta czy PlayStation Move, dostęp do rynku będzie o wiele trudniejszy – nawet biorąc pod uwagę planowane akcje Stadlbauera (*dystrybutora Nintendo na Polskę – red.*). Czasami żalujemy nawet, że Nintendo nie wywalczyło mocniejszej pozycji w Polsce wcześniej, bo być może dzięki temu byłoby nam łatwiej z Kinectem – my dziś tak naprawdę musimy opowiedzieć całe story dotyczące Kinecta, co to w ogóle jest i na czym polega motion gaming. Stąd też pomysły na to, by pokazywać produkt w akcji, bo na wszystkich testach, jakie wykonywaliśmy w Polsce i na innych rynkach, Kinect po pokazaniu jest na tyle atrakcyjnym produktem, że ludzie natychmiast pytają się o możliwość zakupu. Robiliśmy taki test nawet w Warszawie.

N+: Na konusmentach?

JM: Tak, robiliśmy test w centrum handlowym Blue City – pokazywaliśmy Kinecta na platformie o wielkości 15 metrów kwadratowych. Test trwał 2 dni i sprawdzaliśmy, czy konsumenci uczestniczący w nim są zainteresowani tą technologią i czy są skłonni kupić Kinecta. Okazało się, że zdecydowana większość osób stwierdziła, że po pierwsze zabawa z Kinectem bardzo im się podobała, a po drugie prezentacja zachęciła ich do zakupu. Ciekawostka – kilkanaście osób już pierwszego dnia było na nas bardzo złych, że prezentowaliśmy produkt bez możliwości jego zakupu jeszcze tego samego dnia – tak bardzo byli zainteresowani.



N+: Skoro z miesiąca na miesiąc przybywa Xboxów, czy ma to wpływ na liczbę sprzedanych gier?

JM: Niestety, nie jest to relacja liniowa.

DD: Pomimo tego, że Halo: Reach zostało określone jako jedna z najlepszych gier na Xboxa 360 przez wiele redakcji, zdaje się że nawet i przez waszą, to była to jedna z najczęściej pobieranych pozycji z serwisów pirackich. Czy nasze gry są popularne? Tak, z pewnością są. Wypatrujemy w Live narzędzia, które pomogą nam w walce z piractwem – używanie go i kupowanie zawartości przez Live powinno w tym pomóc.

N+: Ostatnio pojawiają się pogłoski o tym, że Microsoft zastanawia się nad rozdzieleniem konsolowego biznesu od reszty korporacji i stworzenia osobnej firmy. Czy myśleliście o tym, aby Xbox w Polsce działał jako osobna firma?

DD: Próbuje doszukać się korzyści płynących z tego tytułu, ale szczerze mówiąc w tym momencie ich nie widzę. Siła Microsoftu drzemie w jedności; gdy zastanowimy się jakie produkty oferujemy i dla kogo, to na koniec dnia okazuje się – nawet biorąc naszych największych konkurentów w postaci Apple, który jest bardzo mocny w sprzęcie, za to nie jest obecny w ogóle



LT: Dodatkowym dowodem na to, jak wygląda sytuacja Nintendo na polskim rynku i jak kształtuje się udział Nintendo w tym rynku jest fakt, że on z miesiąca na miesiąc maleje. I tak jest on dosyć niski, ale odczuwalny jest spadek z miesiąca na miesiąc.

N+: Jak radzą sobie gry na Xboxa w Polsce?

JM: Niestety sprzedaż gier nie rozwija się w takim tempie jak sprzedaż konsol. Bardzo boli nas poziom piractwa; to największy problem związany z kategorią Xboxa w Polsce.

LT: Problem ten nie tylko dotyka Xboxa – to problem percepcji użytkowników software'u. Jak powinno się go pozyskiwać, skąd, czy warto komuś zapłacić za jego pracę.

DD: Należy pamiętać, że w Polsce wskaźnik piractwa według BSA (*organizacja Business Software Alliance zrzeszająca producentów oprogramowania – red.*) wynosi 55 procent; to jeden z najwyższych wskaźników w Europie. To się bezsprzecznie odbija na naszych grach. Natomiast drugi aspekt to dotychczasowy brak serwisu umożliwiającego grę w multiplayerze w takie tytuły jak na przykład Halo. Na szczęście Live rusza i wierzymy, że sytuacja poprawi się.

w online poza można powiedzieć iTunes, czy też Google, które jest mocne w online, ale nie jest obecne na rynku sprzętowym poza systemem Android w telefonach – Microsoft jest tak naprawdę jedyną firmą, która globalnie spina te rzeczy. Czy wsiądziesz do samochodu, czy siądziesz przed komputerem, czy złapiesz za smartphone'a – wszędzie jest Microsoft jako platforma. Tak naprawdę docelowo spinać nas będzie wspomniana już wcześniej chmura (*cloud computing – red.*) i patrząc na zaawansowanie poszczególnych uczestników rynku, to Microsoft jest jedyną firmą, która dostarcza zarówno platformy – może to być Xbox, Windows czy Windows Phone, jak i serwisy oraz dostarczane przez nie aplikacje – może to być Azure, Hotmail czy Xbox Live na konsoli czy nawet w telefonie. W perspektywie dłuższego biegu wydaje mi się, że Microsoft wygra będąc jednością, a nie rozdzielać się na różne podmioty. Nie spodziewałbym się wariantu, jaki przyjęło Sony w Polsce – znacznie bardziej spodziewałbym się ujednolicenia biznesów i łączenia ich w ramach Microsoft Polska. Także w innych krajach.

N+: Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia.

//Rozmawiali: Gulash i Mielu

KONKURSY!

Z OKAZJI STARTU
W POLSCE

XBOX
LIVE

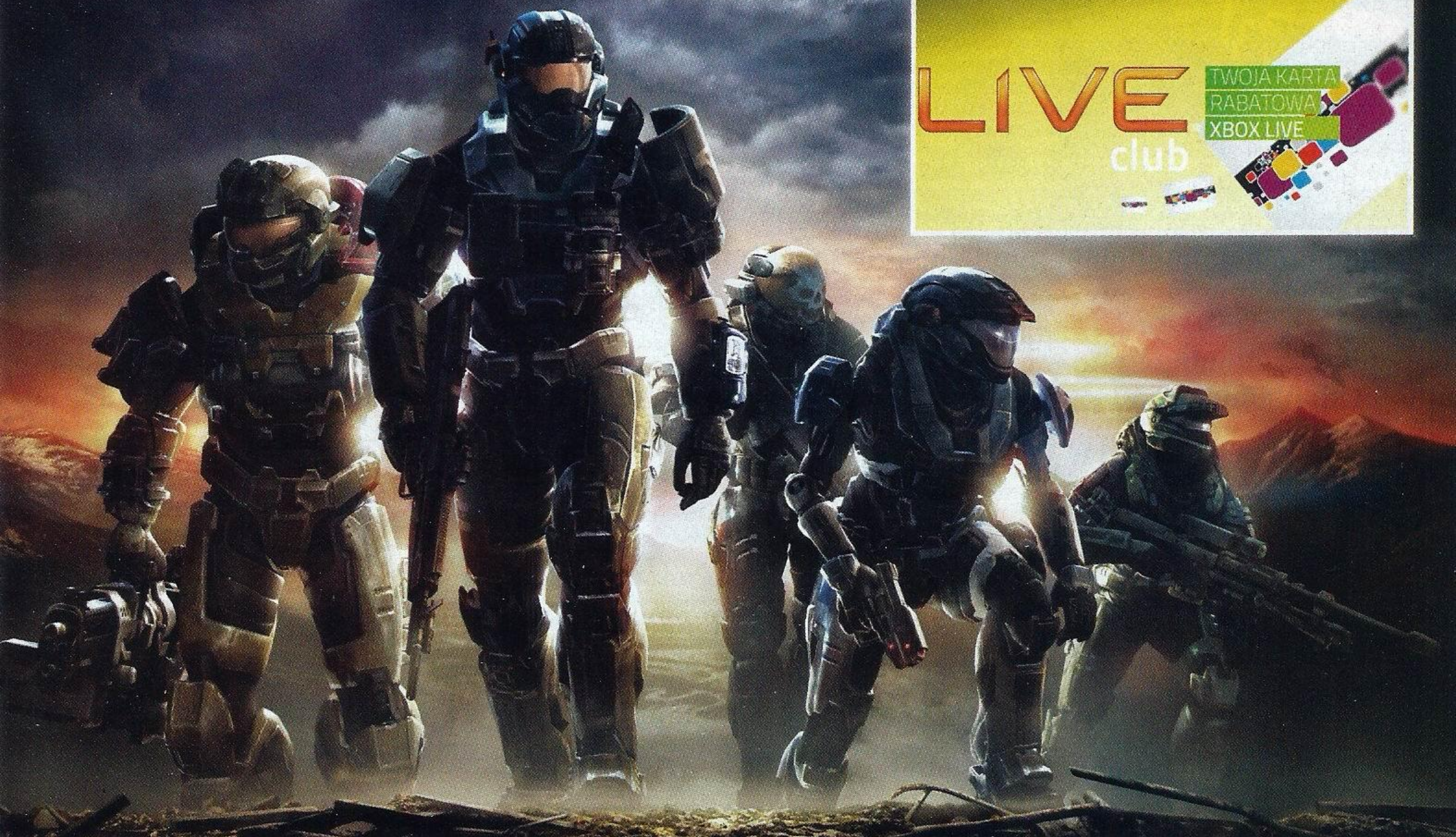
WYGRAJ ZESTAW PRZETRWANIA NA XBOX LIVE!

*Aby wziąć udział w konkursie,
podaj prawdziwe imię, numer
seryjny Master Chiefa
– bohatera pierwszej trylogii
HALO – oraz nazwę jego zbroi
bojowej.*

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem:
konkurs@neo-plus.pl podając również
swoje dane adresowe. Zwycięzcy zostaną wylo-
sowani spośród autorów poprawnych odpowie-
dzi. Konkurs trwa do 10.12.2010

**NAGRODAMI W KONKURSIE JEST PIĘĆ
ZESTAWÓW, W SKŁAD KTÓRYCH WCHODZĄ**

- GRA HALO: REACH NA XBOXA 360
- ROCZNY ABONAMENT XBOX LIVE GOLD
- TORBA HALO: REACH
- BIDON HALO: REACH
- PLAKAT Z MOTYWEM OKŁADKOWYM HALO: REACH



RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED GRUDZIEŃ 2010



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Kolejna część serii, która łączy pokolenia. Ojcowie i synowie, dziadkowie z wnukami razem pomachają mieczkami świetlnymi.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

W momencie, w którym oddajemy numer do druku dalej nie wiemy co z Gran Turismo 5. NFS swoją drogą rządzi.



GRAN TURISMO 5... ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD... CALL OF DUTY: BLACK OPS...

GRY NA JEDNĄ NOC

Od początku obecnej generacji konsol obserwujemy trend skracania długości gier. Szczególnie jest on widoczny w przypadku fpsów. Na pewno nie bez znaczenia był fakt, że po premierze Call of Duty 4: Modern Warfare nikt specjalnie nie narzekał, że grę da się skończyć w kilka godzin na normalnym poziomie trudności. Jest ona niczym przejażdżka rollercoasterem – widowiskowa, napakowana akcją, pompująca podwyższoną dawkę adrenaliny do krwi od pierwszej do ostatniej minuty, a przez to sycąca. Zabawę z takim tytułem przedłuża doskonały tryb multiplayer albo koop pokroju Special Ops z Modern Warfare 2. Zawsze też można grać na wyższym poziomie trudności, wtedy da się bawić dłużej niż jeden wieczór.

Tyle tylko, że zmiana poziomu trudności, nie wpływa na zwiększenie liczby leveli. Przeciwnicy w God of War: Duch Sparty lepiej blokują, groźniej atakują, więc starcia z nimi trwają dłużej – łatwiej je przegrać, przez co częściej trzeba je powtarzać. To sztuczne przedłużanie zabawy. Nijak ma się do genialnego patentu z Left 4 Dead 2, w którym SI zwana reżyserem analizuje poczynania graczy i wyznacza im łatwiejsze lub trudniejsze trasy przez poziomy, w zależności od tego, czy są słabeuszami czy mistrzami. W ten sposób gra Valve można bawić się niemal w nieskończoność. Tyle, że wydawcom wcale nie uśmiecha się żeby ludzie grali w jeden tytuł na okrągło, bo wtedy nie interesuje ich zakup kolejnego. A przynajmniej odkładają decyzję o kupnie na później.

Dlaczego gry są krótkie? Jak zwykle, chodzi o pieniądze. Łatwiej i taniej jest zrobić sześciogodzinny strzelaninę, niż dwudziestogodzinny Castlevanię. Electronic Arts na przykład nie ryzykowało, dlatego Medal of Honor to tylko dziesięć niedługich misji. Szacunek dla Konami za podjęcie ryzyka, bo nie dość, że gry z serii nigdy nie grzeszyły

imponującymi wynikami sprzedaży, to jeszcze praktycznie każda część w 3D była przeciętna lub po prostu słaba. Można tylko zgadywać ile kosztowało zaprojektowanie tak wielu różnorodnych miejscówek, przygotowanie zróżnicowanych walk z bossami, a nawet samo „głupie” testowanie Lords of Shadow. A wcale nie jest powiedziane, że wysokie oceny przełożą się na rewelacyjną sprzedaż.

Zresztą, przygody Gabriela Belmonta mogłyby być spokojnie o połowę krótsze. Gracze na forach piszą, że do zabawy wkłada się monotonia. I tu leży pies pogrzebany – z jednej strony chcemy grać długo, a z drugiej szybko się nudzimy, i nie mamy ochoty bawić się aż do napisów końcowych. Ubisoft twierdzi, że Assassin's Creed II ukończyło tylko czterdzieści procent osób, które kupiły ten tytuł. Outro The Force Unleashed II ma szansę zobaczyć więcej graczy, bo przygody Galena Marka wystarczają na około pięć godzin. Swoją drogą, ciekawe ile osób kupi tę grę. Pierwsza część znalazła ponad siedem milionów nabywców. Jeśli krótki SW:TFU 2 pobije ten rekord, to będzie kolejny sygnał, że nie opłaca się robić długich gier.

A co z erpegami? Kaxi uważa, że wciąż będą długie, ale zostaną zepchnięte na margines. Ewentualnie skrócony zostanie czas na przejście głównego questu, a zabawę wydłużą misje poboczne dostępne na dysku lub... w formie DLC. Właśnie, DLC to słowo-kłucz. Ile już wyszło płatnych dodatków do Mass Effectów, Dragon Age i Red Dead Redemption? To akurat długie gry, ale DLC nie dotyczy tylko ich. Fax recenzuje płatne zakończenie do Alan Wake, a Sasori w recenzji TFU2 pisze, że nowe Gwiezdne Wojny są „pocięte jak teledysk” i spodziewa się rychłej premiery dodatków. Za które oczywiście trzeba będzie zapłacić. Bo tu chodzi o kasę, o nic więcej. //Mielu

- 45 **WRC: FIA World Rally Championship**
PlayStation 3, Xbox 360
- 46 **Castlevania: Lords of Shadow**
PlayStation 3, Xbox 360
- 48 **Time Crisis: Razing Storm**
PlayStation 3
- 50 **God of War: Duch Sparty**
PSP
- 52 **Sonic Colours**
Wii
- 54 **Star Wars: The Force Unleashed II**
PlayStation 3, Xbox 360
- 56 **The Shoot**
PlayStation 3
- 57 **Red Dead Redemption: Undead Nightmare**
PlayStation 3, Xbox 360
- 58 **Fallout: New Vegas**
PlayStation 3, Xbox 360
- 60 **Ace Combat: Joint Assault**
PSP
- 61 **DJ Hero 2**
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
- 62 **The Fight**
PlayStation 3
- 64 **Front Mission Evolved**
PlayStation 3, Xbox 360
- 65 **Sengoku Basara: Samurai Heroes**
PlayStation 3
- 66 **NBA 2K11**
PlayStation 3, Xbox 360
- 68 **A Shadow's Tale**
Wii
- 69 **SingStar: Polskie Hity 2**
PlayStation 3, PlayStation 2
- 69 **Alan Wake: Pisarz**
Xbox 360
- 69 **Tom Clancy's Ghost Recon: Predator**
PSP
- 70 **PES 2011: Pro Evolution Soccer**
PlayStation 3, Xbox 360
- 72 **Hydrophobia**
Xbox 360
- 72 **Sonic The Hedgehog 4: Episode 1**
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
- 72 **Dead Space: Ignition**
PlayStation 3, Xbox 360
- 72 **Super Meat Boy**
Xbox 360
- 73 **NBA Jam**
Wii
- 74 **Vanquish**
PlayStation 3, Xbox 360
- 76 **NHL 11**
PlayStation 3, Xbox 360
- 77 **Shaun White Skateboarding**
PlayStation 3, Xbox 360
- 78 **Fable III**
Xbox 360
- 82 **Alien Breed 2: Assault**
PlayStation 3, Xbox 360
- 82 **The Last Window**
Nintendo DS
- 83 **Saw II: Flesh & Blood**
PlayStation 3, Xbox 360
- 84 **The Sims 3**
PlayStation 3, Xbox 360

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

WIELKI POWRÓT WIELKIEJ LICENCJI? JESZCZE NIE W TYM ROKU



txt: BLIZZ

PS3 | XBOX360

- WYDAWCA BlackBean
- PRODUCENT Milestone
- LICZBA GRACZY 1-4 (16)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA

FAX: Miałem nadzieję, że WRC przypomni mi stare, dobre czasy, gdy wykręcałem fantastyczne czasy w Colin McRae Rally 2.0. Co-demasters kompletnie odeszli od pierwszych części oryginalnej serii i na jej popularności stworzyli nową i dobrą markę DIRT, ale to przecież zupełnie inna bajka. Dlatego czekałem na WRC, karmiłem się zwiastunami i nieestetycznymi zdjęciami. W sumie mogłem się tego spodziewać, skoro producent może pochwalić się samymi przeciętniakami w postaci Superstars V8 Racing czy Superbike World Championship. Nadzieja matką strusowanych graczy, więc choć nie mogę doczekać się do zawartości, bo w końcu gra ma licencję Międzynarodowej Federacji Samochodowej, to rozczarował mnie bezpociowy model jazdy i bardzo słaba oprawa graficzna. Można pojechać, ale bez rewelacji. 6/10

Wiele lat minęło od czasu, kiedy w grach rajdowych można było przebierać jak w ulęgkach. Firmy z tradycjami w tym zakresie zajęły się już dawno innymi tytułami, a licencja Rajdowych Mistrzostw Świata leżała przez kilka lat w zapomnieniu. Teraz powraca do łask, choć znajduje się w rękach developera znanego raczej z budżetowych średniaków. Gra okazała się jednak fajniejsza, niż się spodziewałem.

FOUR LEFT OVER JUMP

Po uruchomieniu WRC 2010 trzeba odpowiedzieć na pytanie, jakiego wyzwania od gry oczekujemy. Do wyboru są trzy ustawienia determinujące ułatwienia w modelu jazdy (np. asysta hamowania) oraz poziom umiejętności konsolowych zawodników. W dowolnym momencie zabawy można wszystkie opcje ustawić niezależnie od siebie, jednak nawet jeśli zdecydujemy się na wyłączenie wszystkich ułatwień, nie macie się czego obawiać. WRC 2010 nie stawia bowiem na przesadny realizm. Model jazdy jest bardzo przystępny i nikomu nie sprawi problemów – oczywiście nie jest to Sega Rally, ale Colin McRae Rally również nie. Auto prowadzi się trochę zbyt łatwo, nie czuć nierówności terenu ani uślizgu podłoża – chciałbym większej walki z samochodem na szutrach o utrzymanie na trasie. Najważniejsze, że mimo uproszczeń jeździ się przyjemnie. Niestety trasa jest mocno ograniczona i zbochenie z niej nawet o kilka metrów kończy się przymusowym powrotem. Dzięki temu nawet przy wyskoczeniu na maksymalnej prędkości z zakrętu prosto w drzewa lub przepaść nawet nie zdążymy się rozbić, bo gra usłuźnie teleportuje furę na szlak.

TWO RIGHT ROCKS INSIDE

Autorzy przygotowali wiele trybów zabawy. Zacząć można w akademii WRC, w której uczymy się podstaw rajdowej jazdy. Głównym trybem jest kariera, w której zaczynamy jako kierowca małego auta o pojemności 1600 cm i w kolejnych etapach pniemy się w górę, awansując do coraz wyższych klas. Za wygraną w tym trybie kasę można kupić nowe auta oraz malowania dla samochodów, jest także możliwość wybierania sponsorów. Oprócz kariery znalazło się także miejsce na



SIEDZ NA TRASIE Wielka szkoda, że gra nie pozwala wypaść zbyt daleko z trasy. Auto błyskawicznie na nią wraca, co nieszczerze zachęca do ostrożnej jazdy. Czasem lepiej spaść w przepaść, niż uważać – nic się nie stanie.



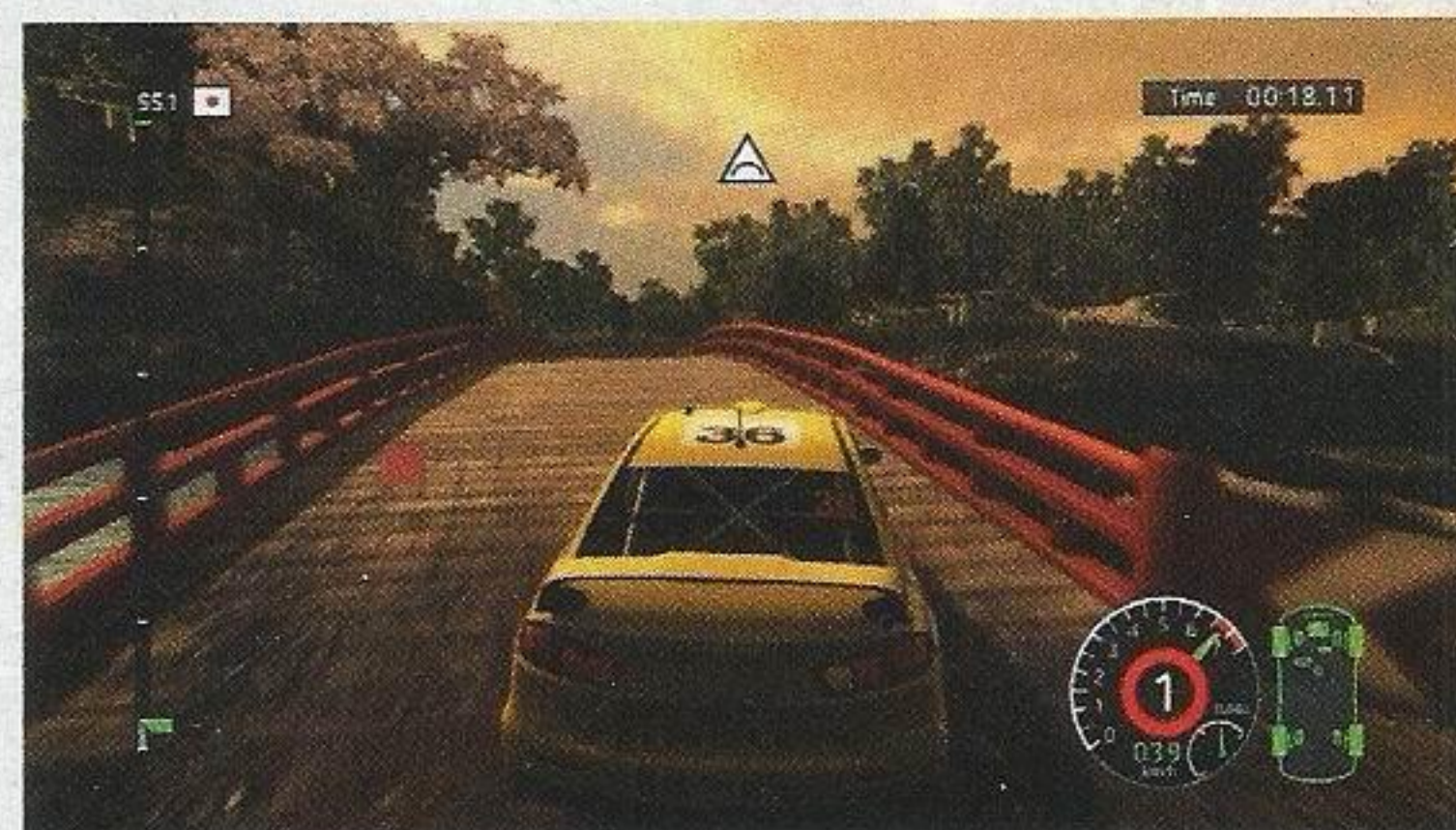
standardowe tryby znane z gier rajdowych – można rozegrać pojedynczy odcinek specjalny, wybrany rajd, a nawet cały sezon, ustalając ilość rund i odcinków na rajd. Twórcy umieścili w grze tryb Hot Seat – dzięki niemu da się rywalizować nawet z czwórką przyjaciół, przekazując sobie pada. Gra zapisuje wyniki, dlatego możliwe jest rozegranie pełnego sezonu WRC rozłożonego na kilka spotkań z kumplami. Nie zabrakło Time Trials oraz współzawodnictwa online i wysyłania duchów swoich przejazdów do sieci.

THREE RIGHT THROUGH NARROW GATE

Mimo, iż gra sprawiła mi sporo radości, nie sposób nie wspomnieć o oprawie; to najsłabsza strona WRC. Grafika jest bardzo przeciętna – obiekty znajdujące się przy drodze są proste, a niektóre z nich, jak składające się z dwóch płaszczyzn drzewa, przywodzą na myśl rozwiązania sprzed półtora dekady. Obraz wyświetlany na ekranie jest też mało wyraźny – nie przeszkadza to w zabawie, a nawet pozwala ukryć niedociągnięcia wizualne, jednak wszystko prezentuje się przez to bardzo specyficznie. Dziwnie wyglądają także krawędzie wszelkich



MOKRY SEN Niektóre odcinki przyjdzie nam przejechać „na mokro”, zarówno na asfalcie, jak i błocie. Mokra nawierzchnia to jeden z mocniejszych punktów oprawy. Szkoda, że nie pada deszcz i nie ma OS-ów nocnych.



elementów otoczenia – wyraźnie widać jaśniejsze obwódki na drzewach, budynkach, itp. Znow, nie przeszkadza to podczas jazdy, ale nikt nie powie, że jest to ładna gra. Na szczęście modele pojazdów wykonano dokładnie, a niektóre trasy są całkiem ciekawie zaprojektowane. Dobrze prezentują się także zniszczenia pojazdów.

Dźwięk jest całkowicie bezpociowy. Muzyka prawie nie istnieje, warkot silnika jest w porządku, ale już inne odgłosy podczas jazdy wypadają blado. Chciałbym dokładnie słyszeć jak auto ma podłoża kołami, ale niestety szum towarzyszący wszelkim uślizgom auta czy pokonywaniu różnego rodzaju nawierzchni jest kompletnie bez wyrazu (brak silnych wibracji także nie sprzyja wczuciu się w jazdę w terenie). Głosy pilotów (płeć do wyboru) są niezbyt wyraźne, np. notorycznie słyszę „white” zamiast „right”, ale można się do nich przyzwyczaić. Dobrze, że przynajmniej mylą się rzadko.

LONG FIVE RIGHT OVER FINISH

WRC stanowi kompletne przeciwieństwo recenzowanej przeze mnie miesiąc temu F1. Nie widać tu wysokiego budżetu, za to oferuje fajne tryby zabawy i uproszczony, ale dający frajdę model jazdy. Grą powinni zainteresować się wszyscy miłośnicy tematyki oraz łatwych i przyjemnych wyścigów samochodowych. ■■

OCENA 6.0/10

PRZYJEMNY MODEL JAZDY, HOT SEAT, SPORO GRANIA
SŁABA OPRAWA, FURY GRUPY B W DLC

TRZYMAJ KCIUKI ZA WRC 2011

Czym i gdzie



W grze znalazło się trzynaście rajdów, znanych z tegorocznego sezonu WRC. Każdy rajd składa się z trzech odcinków specjalnych, które można przejechać w dwóch kierunkach. Auto podzielono na cztery klasy. W J-WRC pojeżdżymy furami FWD, jak Ford Fiesta, Suzuki Swift czy Renault Clio. Klasa P-WRC to pole do popisu dla japońskich producentów: Impreza N4 i Lancer Evo. S-WRC to z kolei domena Europejczyków: Punto Abarth, Peugeot 207 i Skoda Fabia. W klasie WRC jeżdżą Ford Focus, Citroen C4 i Impreza. Chcecie poszaleć autami Grupy B? Przygotujcie się na dodatkowy wydatek – twórcy sprzedają je jako DLC.



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW



txt: MIELU

PS3 | XBOX 360

WYDAWCA Konami
 PRODUCENT Merc. Steam
 LICZBA GRACZY 1
 PREMIERA już jest
 DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
 DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
 MIÓD ■■■■■■■■■■
 DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Bez kitu, to jedna z najpiękniejszych gier video jakie widziały moje oczy. Niemal każda miejscówka powoduje opad szczęki; jakość tekstur, geometria, wykonanie, dbałość o szczegóły... To długa, obszerna przygoda, a do tego gra się bosko. 9/10

NAJLEPSZY OWOC WSPÓŁPRACY JAPONII Z ZACHODEM

Mocno liniowe poziomy, a przez to brak możliwości powracania do już zaliczonych i przechodzenia ich na różne sposoby; poziom trudności „zjadliwy” dla przeciętnego gracza; fabuła nienależąca do kanonu serii. Lords of Shadow nie jest klasyczną Castlevanią przeniesioną w trzeci wymiar. Można nawet zaryzykować twierdzenie, że to w ogóle nie jest Castlevania, a gra akcji, której Konami użyczyło znanego tytułu. Ale to właśnie jest najlepsze – jej autorzy zamiast iść w ślady poprzedników, którzy bezskutecznie próbowali przenieść formułę serii w 3D, zaryzykowali i stworzyli coś nowego, oderwanego od korzeni. Absolutnie nie uważam, że Konami zdradziło fanów – raczej dało im cudownego spin-offa, a pozostałym graczom pierwszą Castlevanię, która nie pokona ich poziomem trudności po godzinie zabawy.

HISTORIA PISANA OD NOWA

Połączenie Ziemi z Niebem zostało przerwane, świat ogarnęły ciemności, ludzie padają ofiarami wampirów, troli, wilkołaków, ożywionych trupów, gigantycznych pajaków i innego tałatajstwa służącego tytułowemu Władcy. Wojnę z nimi prowadzi Bractwo Światła, do którego należy również główny bohater gry, niejaki Gabriel Belmont. Bardziej niż na ratowaniu ludzi zależy mu na pomszczeniu śmierci żony, a zaczyna być ciekawie, gdy dowiaduje się, że być może da się ją przywrócić do życia dzięki

pewnemu artefaktowi. Jego fragmenty znajdują się w posiadaniu Władców Cienia, więc Gabriel ma podwójną motywację by zakończyć ich żywot.

Zemsta zawsze jest dobrym tematem, ale fabuła jest interesująca z innych powodów. Bohaterowi pomaga inny członek Bractwa, niejaki Zobek, który czasami wspiera go w trakcie gry. Przede wszystkim jednak śledzi go i obserwuje z ukrycia, a o swoich obserwacjach opowiada jako narrator w trakcie doczytywania danych pomiędzy kolejnymi poziomami. Czy naprawdę Zobek jest tym, za kogo się podaje? Intrygująca jest również prawda o pochodzeniu głównych złych, na których poluje Gabriel. Do śledzenia losów herosa dodatkowo zachęcają nękające go poczucie winy, czy rozterki związane z osłabieniem wiary w sens istnienia Bractwa. Nie jest to jednak kolejny „nadęty” Metal Gear, pełen filozoficznych rozważań – to prosta, przyjemna, ale przy tym niegłupia historia, w której pojawia się mnóstwo kolorowych postaci, jak stuknięta stara wiedźma, czy czytająca w myślach niemowa, którą chroni kilkumetrowy golem zakuty w pancerz. I tylko jest trochę zbyt rozwleczone. Nic dziwnego, Lords of Shadow to gra na ponad dwadzieścia godzin!

KSERUJ Z GŁOWĄ

Lords of Shadow to wybuchowa mieszanka wielu gier tpp. Łatwo odnaleźć podobieństwo z God of War, bo Gabriel włada krzyżem, z którego wysuwa

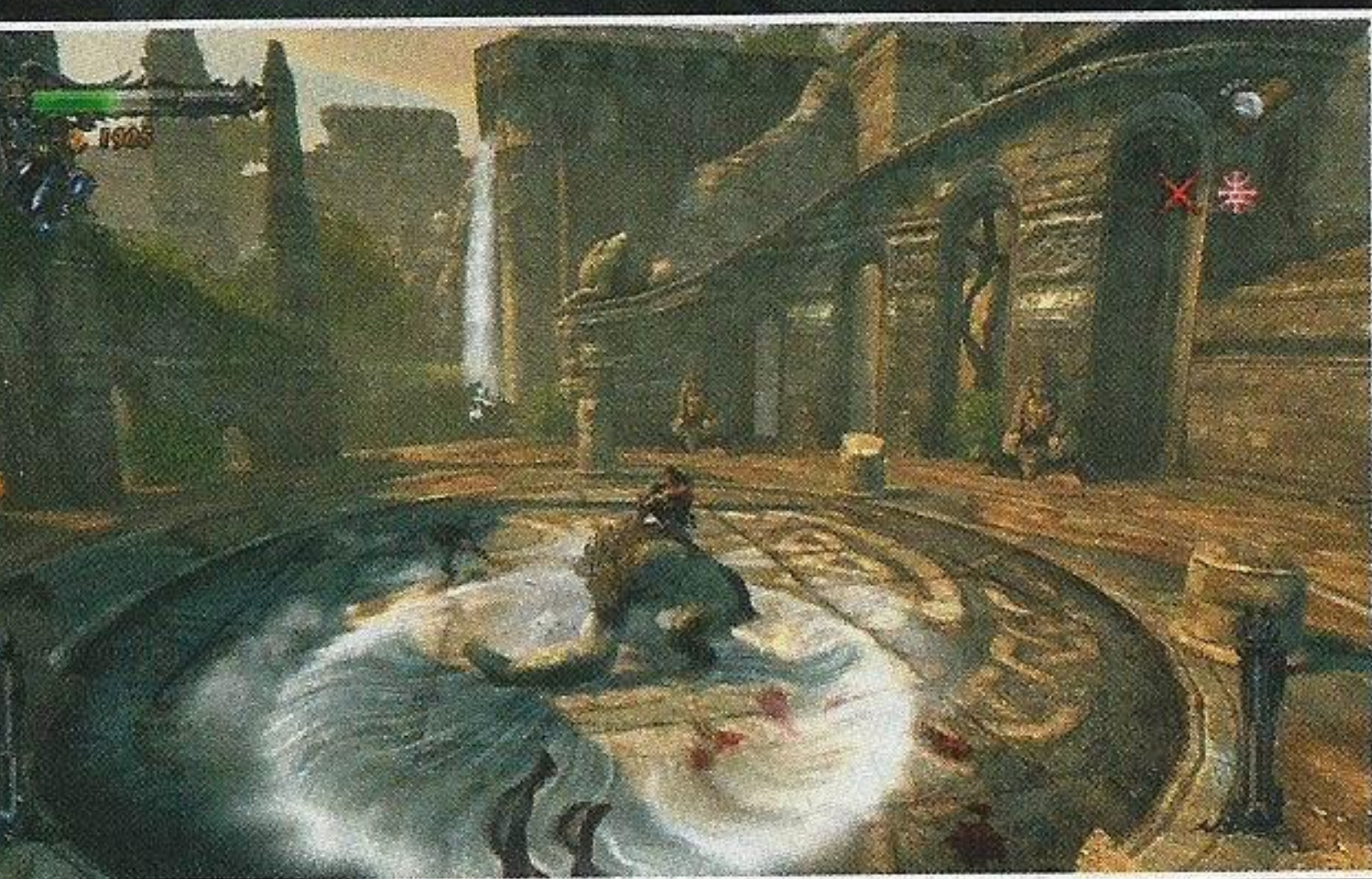


ZOBOK Znany i lubiany aktor użyczył głosu Zobekowi, który od czasu do czasu pomaga w walkach i przy rozwiązywaniu prostych zagadek. Patrick Stewart jako narrator spisał się doskonale.

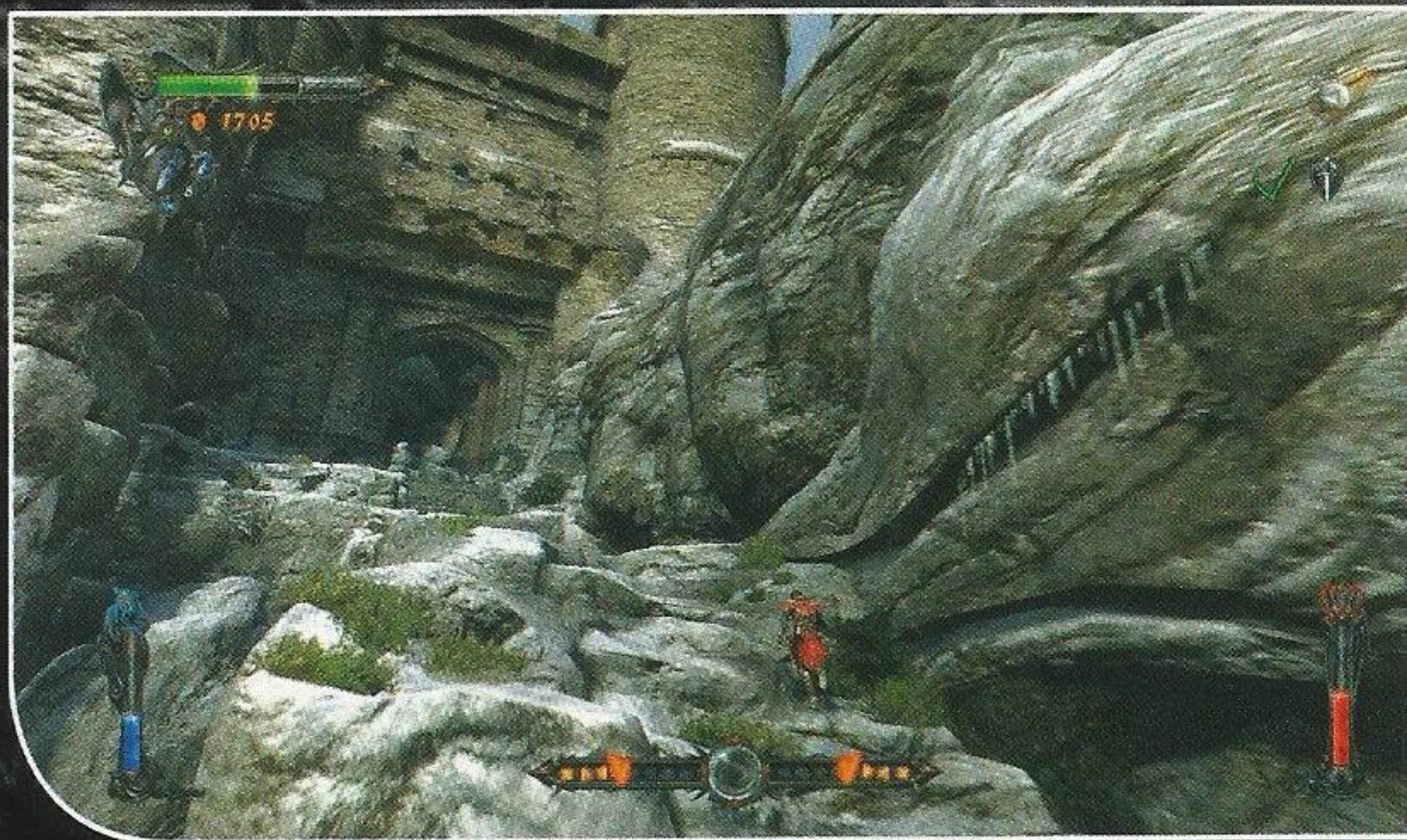


się długi łańcuch i w walce ta broń zachowuje się jak Ostrza Chaosu Kratos. Ale w ten sam sposób można przyrównać Castlevanię do Devil May Cry, jeśli wziąć pod uwagę projekty niektórych miejscówek. Jest na przykład lokacja, gdzie od razu widoczne są drzwi wyjściowe, ale by je otworzyć, trzeba nabiegać się po sąsiednich miejscówkach i poprzestawiać dźwignie, poobrać lustra kierując wiązkę światła w odpowiednim kierunku, czy coś innego w tym stylu. Z Shadow of the Colossus zabrano walki z „chodzącymi poziomami”. Wdrapywanie się na tytana, dżganie go w słabe punkty na kolanie czy ręce, trzymanie się mocno, gdy próbuje strzepnąć z siebie bohatera – to wszystko było w „Kolosach” tylko jakoś nikt nie wpadł na to, by wykorzystać ten motyw w innych grach.

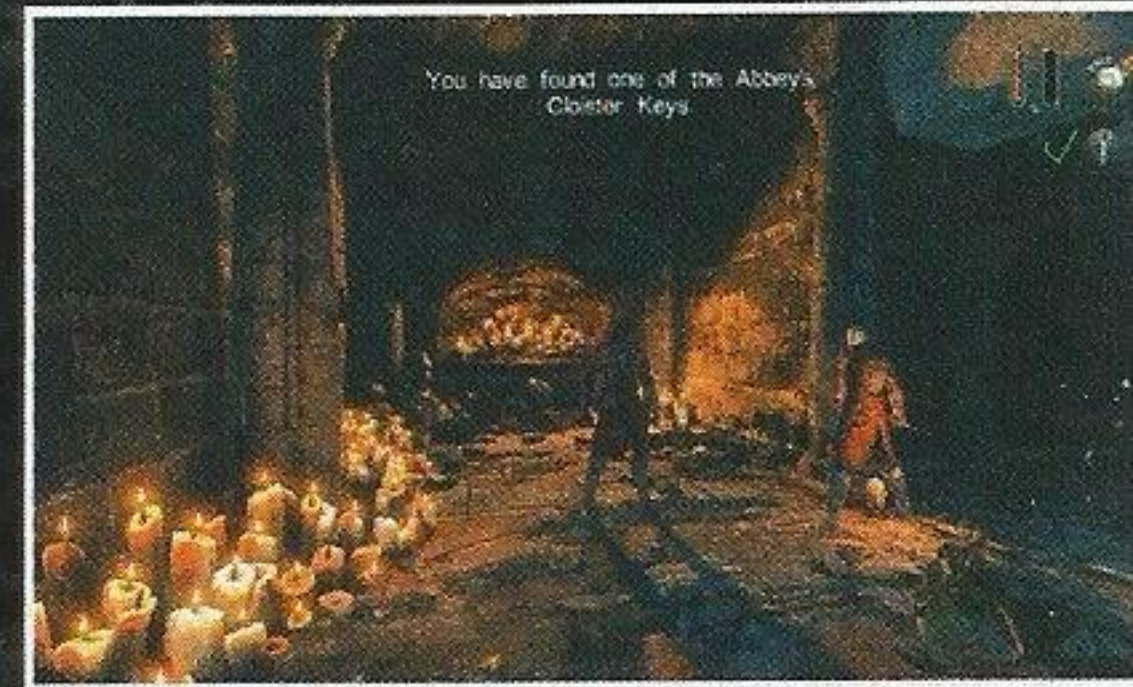
Nie mam nic przeciwko pożyczaniu pomysłów, jeśli się je w jakiś sposób rozwija. Twórcy LoS muszą myśleć tak samo, bo nie ograniczyli się do kserowania. Gabriel potrafi się wspinać jak Kratos czy inny Drake, ale posługuje się dodatkowo łańcuchem – opuszcza się na nim po wysokiej ścianie albo wyskakuje w powietrze i w locie zaczepia łańcuch o coś niczym Lara Croft linkę z hakiem. Walki z kolosami to rzadkość, częściej walczyłem jeden na jednego z bossami niewiele wyższymi od Gabriela, a tak szybkimi, że musiałem stale używać uników i atakować



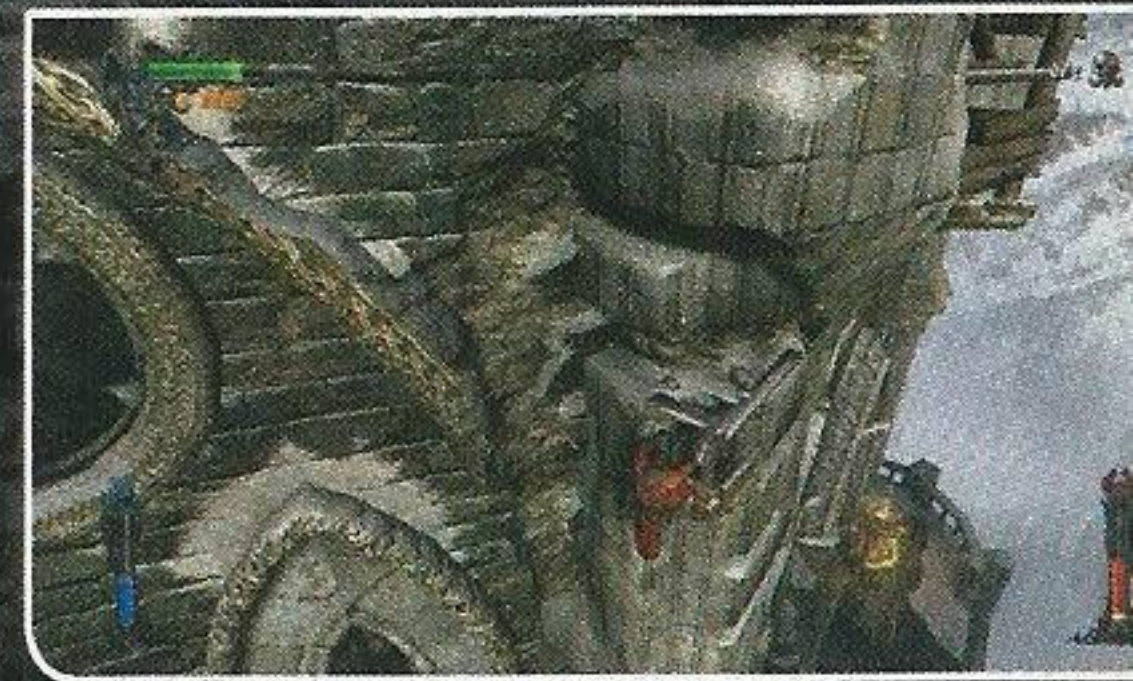
TROL To jeden z subbossów, a walka z nim należy do trudnych. Fajne urozmaicenie, podobnie jak dosiadanie pajaków czy innych wargów i wykorzystywanie ich zdolności w walce.



SPEKTAKULARNA Widać, że Konami nie poskapiło na nią kasy. Inafking i bossowie Capcom mogą tylko pozazdrościć takiej współpracy konkurenta z zachodnim developerem.



KOJIMA! CO? Mistrz Hideo nadzorował projekt, ale podobno niewiele się udzielał. Głównie dobierał aktorów do japońskiej wersji gry. Czuć też jego dłoń przy przerwaniach.



bardzo krótkimi kombinacjami.

Wspomniane przestawianie dźwigni w odpowiedniej kolejności i obracanie luster, to oczywiście nie wszystkie zagadki. Raz musiałem wygrać w wampirzą odmianę szachów, innym razem układałem melodię i unikałem pułapek we wnętrzu pozytywki (rewelacyjny poziom!). Zagadki są niegłupie, niektóre wręcz trudne, co mnie tylko cieszy. Dziś developerzy tak bardzo martwią się o to, żeby gracze dobrze się bawili przy ich grze, że wręcz chronią ich przed koniecznością wysilenia szarych komórek. Jeśli ktoś naprawdę się zatnie, może skorzystać z automatycznego rozwiązania, ale wtedy nie otrzyma bonusu punktowego, a za punkty kupuje się tutaj

minut. Świetne są też małe, zielone duszki, które skupiają na sobie uwagę wrogów. Po co męczyć się ze szkieletami blokującymi niemal każdy cios? Znacznie łatwiej pokonać kościotrupy zajęte wpatrywaniem się się w duszki pustymi oczodołami.

Jeszcze ważniejsze jest korzystanie z mocy światła i cienia. Ta pierwsza pozwala odzyskać odrobinę zdrowia po każdym trafieniu przeciwnika, druga zwiększa siłę ciosów. Moce szybko się wyczerpują, więc trzeba je regenerować kulami energii. Te wylatują w małych ilościach z pokonanych albo w dużych z żywych – pod warunkiem, że przez długi czas atakuje się ich samemu nie dając się trafić. Wchłanianie tej energii jest uciążliwe, bo należy wcisnąć gałkę

kamera sugeruje, gdzie szukać drogi przy wspinaczkach, a tutaj potrafi pokazać drogę, ale do bonusu dostępnego dopiero po odblokowaniu nowych umiejętności. Z ciekawości wróciłem do kilku poziomów i dostałem się we wcześniej niedostępne miejsca, gdzie znalazłem bonusy zwiększające siłę i zdrowie Gabriela. Nie musiałem, bo ostatni boss to właściwie tylko formalność, niemniej jest taka opcja, jeśli chcecie wymasterować grę. I macie czas, bo jest niesamowicie długa, jak na klon God of War.

Swoją drogą, to właśnie przez długość gry czasami utykałem i nie potrafiłem przejść dalej – po prostu zdarza się, że któreś z umiejętności nie używa się przez kilka godzin, a później nagle trzeba sobie o niej przypomnieć. Zapominałem, że np. gdy używa się mocy cienia, sztylety zmieniają się w wybuchowe i można nimi z daleka włączać przyciski znajdujące się na ścianach. No, ale to Castlevania i nie oczekiwałem, że będę prowadzony za rączkę. Dawno nie zaciąłem się w jakiejś grze i nawet ucieszyłem się, gdy to się stało. Wcale nie potrzebowałem kolejnego samograj.

MercurySteam do tej pory było mało znanym developerem, którego gry ocenialiśmy na 7 i 6.9 (Scrapland i Clive Barker's Jericho). Castlevanią przebojem wdarli się do czołówki, zupełnie jak Rocksteady z Batman: Arkham Asylum. Czekam już na sequel, a LoS gorąco polecam każdemu. ■■

BOSKO PIĘKNA

Po tej grze widać, co oznacza duży budżet. LoS wygląda przepięknie i wcale nie chodzi o silnik graficzny, a design miejscówek. Kamera potrafi daleko odjechać pokazując małego Gabriela biegnącego po gigantycznym łańcuchu, a w tle widać wielki zamek królowej wampirów. Jest cmentarzyśko tytanów i bagna, gęste lasy, kraina umarłych, mroczne, gotyckie zamczysko, kuchnia rzeźnika przygotowującego potrawy z ludzi... Przez dwadzieścia godzin widziałem mnóstwo różnorodnych lokacji, a jedna ładniejsza od drugiej. Najbardziej w pamięci utkwiły mi obrazki ze wspinać się po ogromnych wieżach czy skałach. LoS to prześlizgnięta gra. Szkoda, że animacja chrupie podczas walk. Na Xbokse 360. Na PS3 jest płynniej.

LORDS OF SHADOW TO WYBUCHOWA MIESZANKA WIELU GIER. ŁATWO ODNALEŹĆ PODOBIENSTWO Z GOD OF WAR, MOŻNA TEŻ PRZYRÓWNAĆ CASTLEVANIĘ DO DEVIL MAY CRY

nowe ataki. Coś za coś.

ZABÓJCA WAMPIRÓW I NIE TYLKO

Początkowo gra wydaje się bardzo prosta; walki nie stanowią wyzwania. W pewnym momencie odechciało mi się klepać przyciski i zamiast wyprowadzać ataki, po prostu łapałem kreatury i rozrywałem je, odbijałem im łby czy przebijałem krzyżem na wylot. Później jednak wszystko się zmieniło i okazało się, że mashowanie przycisków oraz chwytów zupełnie się nie sprawdzają. Podstawą jest korzystanie z przedmiotów – rzucanie sztyletami to strata czasu, ale rozbicie jednego flakonika z wodą święconą daje lepsze efekty, niż obijanie wampirów przez kilka

analogową – lewą dla mocy światła, prawą dla cienia, co kompletnie nie sprawdza się w ferworze walki. To chyba jedyny mankament systemu walki – da się do tego przyzwyczaić, ale można było to jakoś uprościć.

PIERWSZA LIGA

Gra jest bardzo liniowa, a niewidzialne ściany potrafią zdenerwować – czasami Gabriel może poruszać się wyłącznie po linii prostej i nawet kroku w bok nie da rady zrobić. Zdarzają się jednak momenty, gdy nie wiadomo gdzie iść ani co zrobić. Raz musiałem przeskoczyć nad przepaścią, ale wcale nie chodziło o to, by wylądować po drugiej stronie, tylko w jaskini poniżej. Nie od razu ją zauważyłem. W innych grach

OCENA

+ DŁUGA, ALE NIE NUDNA, OPRAWA A/V, ZAGADKI
- CZKAWKI ANIMACJI, NIEWIDZIALNE ŚCIANY, WCISKANIE ANALOGÓW
KONAMI, SYPIJCIJE TERAZ GROSZEM NA SILENT HILL!

9.0/10

TIME CRISIS: RAZING STORM

JEDEN ZA TRZECH, TRZECH ZA JEDNEGO



txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA NamcoBanda
- PRODUCENT Namco
- LICZBA GRACZY 1-2 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Zdajecie sobie sprawę z faktu, że ten pakiet dozwolony jest od 16 lat? Nie powinno się go zatem odpałać dzieciom, czy też wyjąć młodszemu bratu. Dla młodszych jest recenzowany również w tym numerze, moim zdaniem lepszy pod względem czystego funu, The Shoot. Oczywiście trzy strzelnice niesportowe oferowane przez Namco, plus fps – także z sieciowym multi (choć nie spodziewałbym się że ktoś w niego będzie grał) – to świetna oferta, o ile wiecie, czego się spodziewać. Dobry przelicznik ilości i jakości do ceny. 6/10

Time Crisis: Razing Storm to nie tylko jedna gra – Namco tym razem zaszalało z hojnością. W zestawie znajdziemy także Time Crisis 4 Arcade Edition, a co ważniejsze – Deadstorm Pirates, jedną z ciekawszych strzelanin na szynach rodem z Japonii. Na dodatek Razing Storm napakowany jest różnymi trybami i praktycznie każdy z nich warto sprawdzić. Powiem wprost: jeśli macie już Move, możecie zacząć poszukiwania tego zestawu w sklepach. Moim zdaniem kontroler sprawdza się tutaj zdecydowanie lepiej niż w Resident Evil 5 – po części dlatego, że nie obłożono go miliardem funkcji. Godnie zastępuje Guncona, choć gra oczywiście nie pogardzi plastikowym pistolecikiem. Da się też grać przy pomocy joypadów.

DON'T EVEN THINK OF GETTING COVER

Taki tekst pada od dowódcy na jednym z poziomów, ale poza podgrzaniem emocji nie ma specjalnie sensu. Time Crisis: Razing Storm to w głównym wydaniu strzelanina na szynach i bohater czasem znajdzie się za osłoną, podobnie jak przeciwnicy. Wcielamy się w członka oddziału komandosów bliźniaczo podobnych do kolegów z Ghost Recon. Ich zadaniem jest walka na wrażliwym terytorium z rebeliantami, regularnymi żołnierzami i przeogromnymi robociskami, których jedna macka jest większa niż najbardziej okazały helikopter naszej ekipy. Akcja sunie żwawo po dobrze naoliwionych torach – najwyraźniej nikt też nie ukradł trakcji, bo gra hula płynnie i podobają mi się dużo bardziej niż czwarta część Time Crisis. Miejscówki w dużej mierze można dokumentnie przemeblować kulami, ściany rozpryskują się jak w pierwszym Matriksie, stragany i owoce fruwają na wszystkie strony, a przeciwnicy odchodzą z tego świata w małych eksplozjach. Czasem starają się kryć za szybami, co samo sugeruje jak im wskazać, że zrobili błąd. Poza sadzeniem headshotów trzeba zwracać uwagę, czy wrogowie nie rzucają w nas granatem albo mierzą z mocniejszej broni. Gra informuje

o tym celowniczkami pojawiającymi się na ekranie, a czasu na reakcję nie ma zbyt wiele – trzeba strzałem uprzedzić atak. Wszystko zostało tutaj wymierzone idealnie, za co Japończycy zawsze będą zbierali ode mnie ukłony.

Lata doświadczeń Namco w temacie sprawiły, że firma biegle i naturalnie wprowadza do swoich gier urozmaicenia. Większość czasu oczywiście zajmuje zwyczajne strzelanie, jednak jest też możliwość wypróbowania na szefach potężnej raketnicy, nie brakuje pojedynków z mniejszymi mechami, które skaczą po ścianach i sprawiają dużo więcej problemów, niż żywe mięso armatnie. Najbardziej spodobała mi się misja cichego zdejmowania wrogów z przeciwnego budynku. Nie ma mowy o czymś innym niż headshoty, bo ranny koleś od razu alarmuje ziomeków i misja zmienia się w typową strzelaninę. Czasu na oddanie strzału jest mało, a liczy się precyzja – ewentualne pretensje można mieć tylko do siebie. Ciśnienie podniósł mi fragment, w którym na mój oddział spadał grad bomb wielkości człowieka i trzeba było je zestrzelić, zanim uderzyły w ziemię. Samemu nie da rady zdjąć wszystkich, cała nadzieja w sensownej kooperacji. Lubię to.

DILDO NA BRON

Move sprawdza się wyśmienicie; czerpałem większą przyjemność niż z grania pistoletem, choć i tym razem nie obyło się bez zgrzytów. Żeby celować Gunconem trzeba było rozłożyć w rogach



swojej zakurzonej plazmy specjalne czujniki, teraz ich rolę przejmie PS Eye, ale standardowo przy każdym włączeniu gry jesteśmy proszeni o kalibrację.

To kolejny tytuł, który nie radzi sobie z zapamiętywaniem ustawień i mam przypuszczenia graniczące z pewnością, że tak będzie już w każdej grze. Strzelamy spustem, przycisk Move służy do przeładowywania broni, a żeby było ciekawiej, nie da się tego zrobić w trakcie animacji, kiedy oddział biegnie do kolejnej miejscówki. Nie ma kiedy spojrzeć na stan magazynka, trzeba nauczyć swój zegar biologiczny nowej jednostki czasu i bezbłędnie zarządzać amunicją. Pozostanie bez amunicji z szefem celującym w nas olbrzymim laserem raczej oznacza utratę żetonu. To znaczy życia.

THIS IS NOT FPS

Arcade to tylko jeden z trybów zabawy, ale jest najbardziej grywalny. Autorzy pokusili się o stworzenie typowego fpsa, w którym do poruszania



WŚRÓD MECHANICZNYCH ZWIERZĄT Kamera usłusznie wskazuje kolejne cele, ale ja najbardziej uwielbiałem momenty, kiedy ekran wręcz pokrywa się bezbronnymi rebeliantami. Wtedy można się wyżyć.



UBOGI SŁOWNIK WOJAKA Żołnierze nie wymieniają ze sobą zbyt wielu słów, ale świetnie ich rozumiem, bo akcja galopuje niczym przy zamykaniu numeru. Co chwila zza winkla pojawia się głowa (nie)ostrożnego przeciwnika.



PIRACI Z DILDOSAMI Proponuję wszystkim firmom, które nie wiedzą jak wykorzystać licencje, tworzenie pomysłowych i długich celowniczków. Move, Kinect (?) i Wii czekają z niecierpliwością.

COCKFIGHT Gra po przejściu każdego rozdziału pokazuje dwa wyniki – nasz i drugiego gracza. Nie zapomina także dodać kluczowych fraz o zwycięzcy i przegranej. Wieleletnie przyjaźnie wystawione na próbę.



się wymagana jest gałka analogowa, więc trzeba przywyknąć do grania padem trzymanym jedną ręką. Chyba, że macie Navi bądź Guncona. Strzelanina w takiej formule wypada przeciętnie – wrogowie hurtowo wylewają się z korytarzy przed graczem, tyle, że nie da się całkowicie skupić, bo trzeba ciągle się ruszać. Gra ułatwia nieco namierzanie, lokując celownik na górnej części tułowia przeciwnika, ale i tak trzeba ręcznie trafić w pożądaną część ciała. Zamiast eksperymentów tego typu z otwartymi ramionami przyjąłbym wydłużenie trybu arcade, bo kanapa to nie salon z automatami i mam czasem ochotę pograć dłużej niż kilkadziesiąt minut.

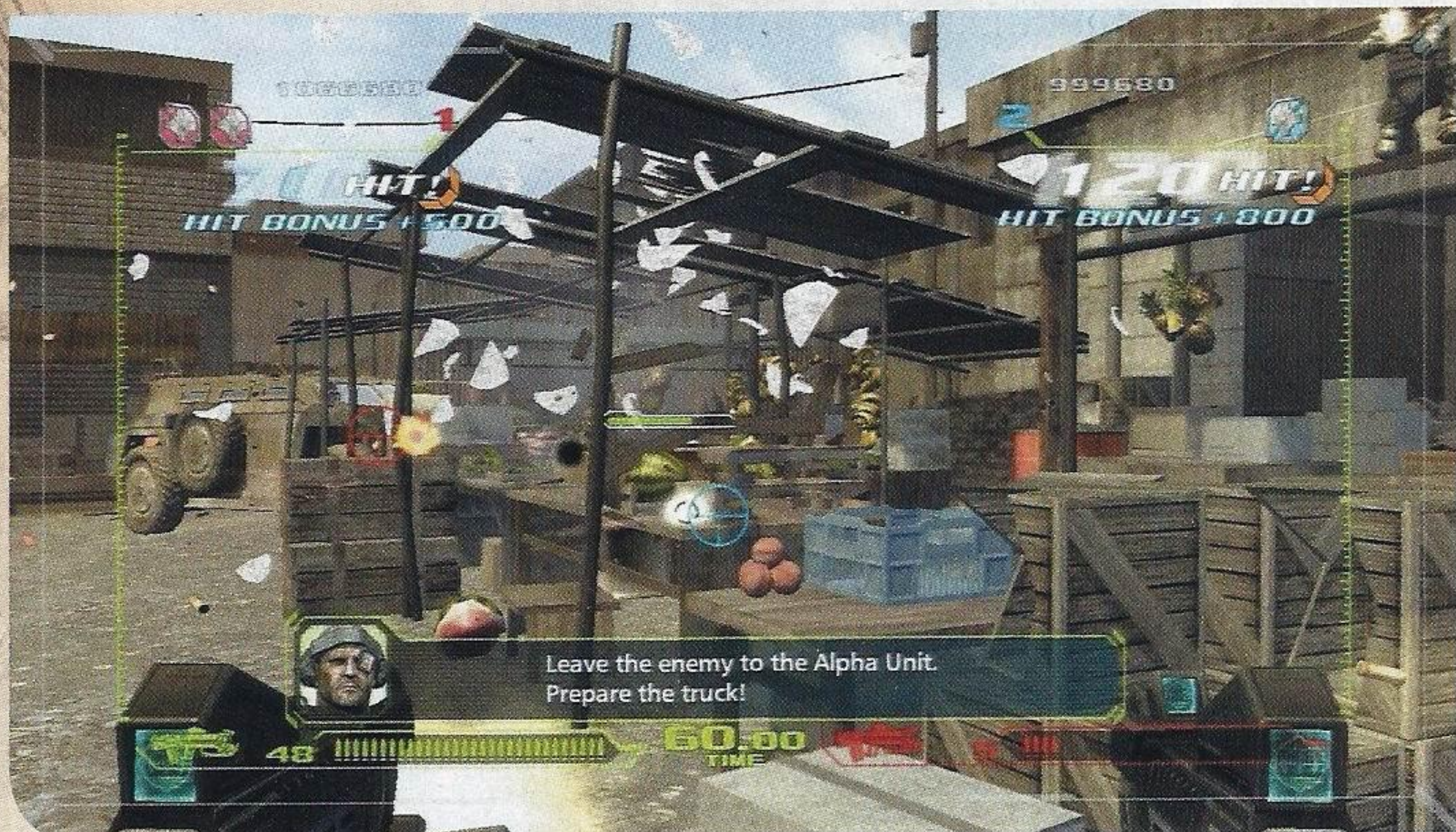
Szczęśliwie dużo fajniej wypada Sentry Mode, w którym staramy się uniemożliwić więźniom ucieczkę z zakładu karnego. Wszędzie pałają się strażnicy, których nie wolno postrzelić, a przestępcy nie są statyczni i zgodnie z obranym planem taktycznym dają długą. W każdy z trybów można grać z kolegą, siły ognia nigdy za wiele.

CO DWA CELOWNIKI, TO NIE JEDEN

Zasada ta idealnie podsumowuje

POWIEM WPROST, JEŚLI MACIE JUŻ MOVE, MOŻECIE ZACZĄĆ POSZUKIWANIA TEGO ZESTAWU. KONTROLER SPRAWDZA SIĘ TUTAJ MOIM ZDANIEM LEPIEJ NIŻ W RESIDENT EVIL 5

kolejny pełnoprawny element pakietu, jakim jest Deadstorm Pirates. Nie bez przyczyny w Japonii zestaw został nazwany Big 3 Gun Shooting. Nieskromnie, ale zgodnie z prawdą. Opowieść o piratach jest nieco łatwiejsza niż Razing Storm, ale od czego są poziomy trudności? Pozytywnie zaskoczyły mnie okoliczności, w jakich



przychodzi nam strzelać. Gra ma więcej wspólnego z Piratami z Karaibów niż mogłoby się wydawać, a szkieletory ze świecącymi oczodolami, wysysające wiry czy ścigające nas wielkie pajęczaki tylko to potwierdzają. Gra jest bardzo kolorowa, ale w sumie miło przeskoczyć od jednostajnych, smutnych barw do świata fantastyki. Wygląda na to, że wiele

ku walk z szefami, kiedy trzeba skupić ogień z obu łuf na jego słabych punktach. Na ekranie dzieje się bardzo dużo, to wymarzony tytuł do kooperacji, a zestaw to jedyny sposób, żeby zdobyć Deadstorm Pirates. Ja nie byłbym w stanie się oprzeć.

Czwarty Time Crisis podpięty pod Move, nowy, świetny spin-off i niezła gra o piratach na deser

– czyżby pakiet kompletny? W zasadzie tak, ale umęczonym, starym głosem powtórzę te same wady, które występują w przypadku wszystkich strzelanin na szynach.

Króóóóóóóó... Grafikaaa... Ceeena... Jeśli jesteście w stanie przymknąć na nie oko, to otwórzcie portfel, bo zestaw daje jedną z najlepszych możliwości do pomiedlenia Move z bananem nieschodzącym z twarzy. Celowniczkę nie umarły, póki my żyjemy! ■■

OCENA

TRZY GRY W JEDNYM, A KAŻDA ŚWIETNIE WSPÓŁPRACUJE Z MOVE ZA KRÓTKIE, ZA DROGIE, ZA BRZYDKIE

TO MOGŁBY BYĆ PAKIET STARTOWY NOWEGO KONTROLERA

7.0/10

Kryzys po raz czwarty

Time Crisis 4 ma już trzy lata na karku, ale gatunki takie, jak strzelaniny na szynach nie starzeją się w normalnym cyklu. To nadal kawał porządnego celownicza, choć klimatem ustępuje moim zdaniem zarówno Razing Storm jak i Deadstorm Pirates. Jako ciekawostkę warto wspomnieć, że w TC4 gra z kumplem odbywa się na splicie, a nie jak w pozostałych częściach zestawu – w trybie pełnokranowym. Tylko Razing Storm oferuje zabawę online, za to cały pakiet wspiera rankingi online, więc można rywalizować w różny sposób. Trzeba też dodać, że w tym pakiecie TC4 występuje tylko jako tryb strzelaniny na szynach.



- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT ReadyAtDawn
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Chains of Olympus pokazało jak mogą wyglądać gry na PSP, Duch Sparty prezentuje to jeszcze dobitniej. Nie ma litości dla crapów – TO jest wyznacznik jakości i jeśli myśleliście o zakupie jakiegś gry na przenośną konsolę Sony tej jesieni, niech będzie nią właśnie Duch Sparty. Szacunek dla Ready At Dawn i niech nie przestają nas bawić. Nigdy. 9/10

Sparta nie dotyka ziemi plecami, prawda bracie? – tę kwestię wypowiadali dziennikarze zaproszeni przez SCE Polska do studia, gdzie nagrywany był polski dubbing do God of War III. Można było to później obejrzeć na filmikach promocyjnych na przykład na youtube. Na jednym z nich pokazano, jak poradził sobie z tym zadaniem profesjonalny aktor. Skoro takiego zatrudniono, spodziewałem się, że ta kwestia znajdzie się w grze, ale tak się nie stało. Usłyszałem ją dopiero pół roku później w God of War: Duch Sparty. Dubbing w God of War III był rewelacyjny i nie inaczej jest w przypadku najnowszych przygód greckiego rzeźnika. Na siłę mógłbym przyczepić się, że nie uwzględniono, iż akcją Ducha Sparty toczy się na długo przed wydarzeniami z „trójki”, więc Bogusław Linda trochę za bardzo się wysila – Kratos jeszcze nie powinien być aż tak zmęczony długą batalią z bogami i wkurzony ponad wszelkie granice, ale to drobiazg. Z przyjemnością przeszedłem Ducha Sparty po polsku.

O kogo chodzi? Ano o Dejmosa, brata Kratos, porwanego przez Aresa i uwięzionego... Stop. Dowiedcie się sami i wcale nie zajmie Wam to długo, bo grę na normalnym poziomie trudności skończyłem w niecałe sześć godzin. To nawet szybciej niż w przypadku Chains of Olympus, co uznaję za największą wadę gry. Jak zwykle, chciałoby się, by przygoda Spartiaty trwała przynajmniej dziesięć godzin. Jeśli nie jest to Wasze pierwsze spotkanie z God of War, koniecznie

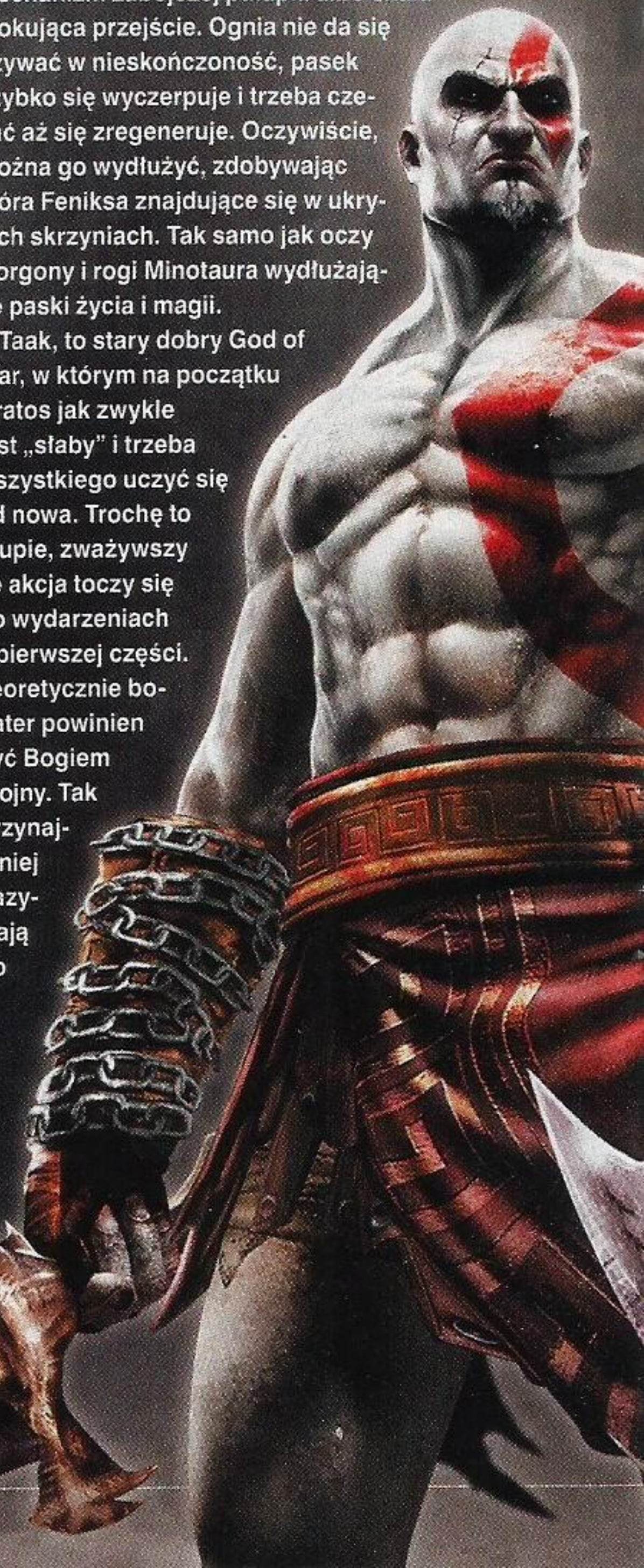


MEDUZY I CYKLOPY Czyli stara gwardia, doskonale znana każdemu, kto grał w God of War. Kilku nowych wrogów się znalazło, więc nawet koneserzy serii będą zaskoczeni.



System walki przeszedł delikatny, niemal niezauważalny lifting, ale gra się dzięki temu lepiej niż w Chains of Olympus. Żeby użyć magii nie trzeba już trzymać przycisku R i kierunku na krzyżaku. Wystarczy wdusić po prostu lewo, prawo lub górę (oczywiście, po zdobyciu owych mocy), by potraktować wrogów wyładowaniem elektrycznym, czy wywołać tornado zamrażające delikwentów na kilka sekund. Najczęściej korzystałem z „biczu Erynie”, czyli samonaprowadzającej kuli energii, która nie dość, że zadaje od kilku do kilkunastu ciosów, to jeszcze wysysa z wrogów odrobinę energii życiowej i przekazuje ją Kratosowi. Nie uważajcie tego za zbyt ułfatwienie zabawy. W późniejszych etapach normalką są walki z kilkoma cyklopami z rzędu albo dwoma minotaurami jednocześnie, a do tego dochodzą mniejsi, ale strasznie upierdliwi przeciwnicy. Jedni szybko doskakują do bohatera, inni potrafią go powalić i bić gdy leży... Trzeba się czym prędzej

Tak, to stary dobry God of War, w którym na początku Kratos jak zwykle jest „słaby” i trzeba wszystkiego uczyć się od nowa. Trochę to głupie, zważywszy że akcja toczy się po wydarzeniach z pierwszej części. Teoretycznie bohater powinien być Bogiem Wojny. Tak przynajmniej nazywają go





KRATOS I DEJMOS Po ukończeniu gry odblokowują się nowe skóry dla Kratosa. Bohater ubrany w zbroję Boga Wojny lub wyglądający jak Deimos zyskuje dodatkowe atrybuty w walce. Szkoda, że na przerywnikach filmowych jest klasyczny Kratos, ale rozumiem, że w grze na PSP inaczej się nie dało. A jako bonus w pudełku gracze znajdą też kod na DLC do God of War III na PS3 – będzie to również skin silnorękiego Dejmosa.

WYZWANIA BOGÓW Dwa zestawy wyzwań przygotowane przez Aresa i Atenę przedłużają czas spędzony z grą. Trzeba spełnić określone warunki – nie dać się trafić, pokonać wszystkich itp.



Spartiaci, stawiają mu nawet pomnik na miejscu pomnika Aresa... Ba, mieszkańcy Sparty wiwatują na jego cześć, gdy pojawia się w mieście. To fajne spowolnienie akcji, Kratos spokojnym krokiem idzie ulicami, mija żołnierzy pilnujących bramy, stragany i kupców, kobiety... To znaczy, nie wszystkie kobiety mijają, bo nie przepuszcza okazji zabawienia się w domu uciech. Jak zwykle, to proste QTE, ale scenka zrobiona jest w stylu tej z God of War III, czyli z dziewczynami przypatrującymi się, co Kratos wyprawia. Tym razem nawet dołączają do imprezy i to wręcz masowo. Dobre dziesięć „dam” wskoczyło bohaterowi do łóża. Jak on zadowolili je wszystkie jednocześnie? Boskie moce...

PRZENOŚNA MOC

Nie tylko ze scenkami

GRAFIKA TO MIAZGA TOTALNA. JEST ŁADNIEJSZA OD PIERWSZEJ CZĘŚCI, A JA JUŻ MYŚLAŁEM, ŻE Z PSP NIE DA SIĘ WIĘCEJ WYCISNĄĆ NIŻ PRZY CHAINS OF OLYMPUS

seksu Ready at Dawn są na czasie. W GoW III podpatrzyli ujęcie z perspektywy postaci bitej przez Kratosa i coś podobnego zobaczymy w Duchu Sparty. Scenki oczywiście są krótsze niż w trzeciej części, a przez to dialogów również jest mniej, ale to przecież gra na PSP, więc trudno się tego cześcić.



Tradycyjnie przerywniki są doskonale wyreżyserowane, choć bardziej podobała mi się praca kamery podczas rozgrywki. Odjazdy kamery tak daleko, że Kratos zmienia się w zbitek pikseli, fachowe zbliżenia, płynne zmiany kątów, by wszystko pokazać jak najefektowniej, a przy tym, żeby nie przeszkadzać graczowi w zabawie – pełna profeska.

A grafika to miazga totalna. Wygładzone krawędzie; cudowne efekty świetlne, zwłaszcza gdy walczy się podpalonymi łańcuchami; świetne tekstury

otoczenia i postaci. Ta gra wyglądałaby ślicznie na PS2! Jest ładniejsza od pierwszej części, a ja już myślałem, że z PSP nie da się więcej wycisnąć niż przy Chains of Olympus. Szkoda, że tylko kilka firm potrafi czynić takie cuda na przenośnej konsolce Sony. Ready at Dawn są absolutnie najlepsi. Przyznaję, że chciałem przyczepić się do monotonnej palety barw, ale to celowy zabieg – czerwień dominuje w wulkanicznej scenerii, niebieski w zatopionym mieście, jasny kremowy, beżowy w krainie umarłych (nie chcę używać nazw, żeby nie spoilerować). Można do tego przywyknąć, poza tym nie odbija się to negatywnie na grafice.



NIE WSZYSTKO ZŁOTO

Mam identyczne zarzuty jak przy Chains of Olympus. Gra jest za krótka, a rozgrywka to głównie walki i tylko czasami trzeba przesunąć jakiś klocek lub przestawić wajchę. Trudno to nazwać zagadkami. Jestem świeżo po ukończeniu nowej Castlevanii i jak nigdy wcześniej odczuwam brak prawdziwych tamigłówek w serii God of War. W przygodach Gabriela Belmonta trafiło się kilka perełek, a tutaj kompletnie nic. Rozczarował mnie również brak odpowiednika Ogrodów Hery z GoW III, czy Świątyni Pandory z pierwszych przygód Kratosa. Nie przyjmuję tłumaczenia, że to gra na PSP i poziomy są mniejsze, bo spokojnie można było zrobić coś w stylu szescianu z Labiryntu z trzeciego God of War. Nie mam natomiast problemu z małą liczbą elementów platformowych, bo na handheldzie jednak ciężko być superprecyzyjnym, a tak przynajmniej oszczędzono

graczom frustracji.

Moje psioczenie nie zmienia faktu, że gra jest fantastyczna. To pozycja obowiązkowa dla każdego posiadacza PSP, a nawet dla każdego gracza w ogóle. God of War jest jedną z nielicznych serii, które są prawie doskonałe zarówno na konsolach stacjonarnych, jak i przenośnych, a Duch Sparty to prawdziwa perełka. ■■

OCENA

+ OBŁĘDNA GRAFIKA, KAPITAŁNY DUBBING, ŚWIETNE STEROWANIE
- ZA KRÓTKA, ZA MAŁO ZAGADEK

BRĄĆ, KUPOWAĆ, NIECH ZROBIA JESZCZE JEDNA

9.0/10

BROŃ SPARTY

Kratos wchodzi w posiadanie zestawu włócznia plus tarcza. Włócznią może rzucać w przeciwników albo w sośle zwisające z sufitu. To tylko dodatek, głównie używałem Ostrzy Ateny, choć pod koniec gry Broń Sparty odgrywa bardzo ważną rolę. W trakcie zabawy odnalazłem takie przedmioty, jak Bransoleta Kallisto, Sowa Ateny, czy Wieży Aresa. Można ich używać dopiero po przejściu gry. Dzięki nim nie wyczerpuje się magia, zdobywa się dziesięć razy więcej czerwonych kul albo automatycznie „wygrywa minigry”, czyli nie trzeba wciskać przycisków w QTE. Fajne zabawki, ale działają tylko na tym samym poziomie trudności, na którym przeszło się grę, więc są właściwie nieprzydatne, bo po co grać dwa razy?

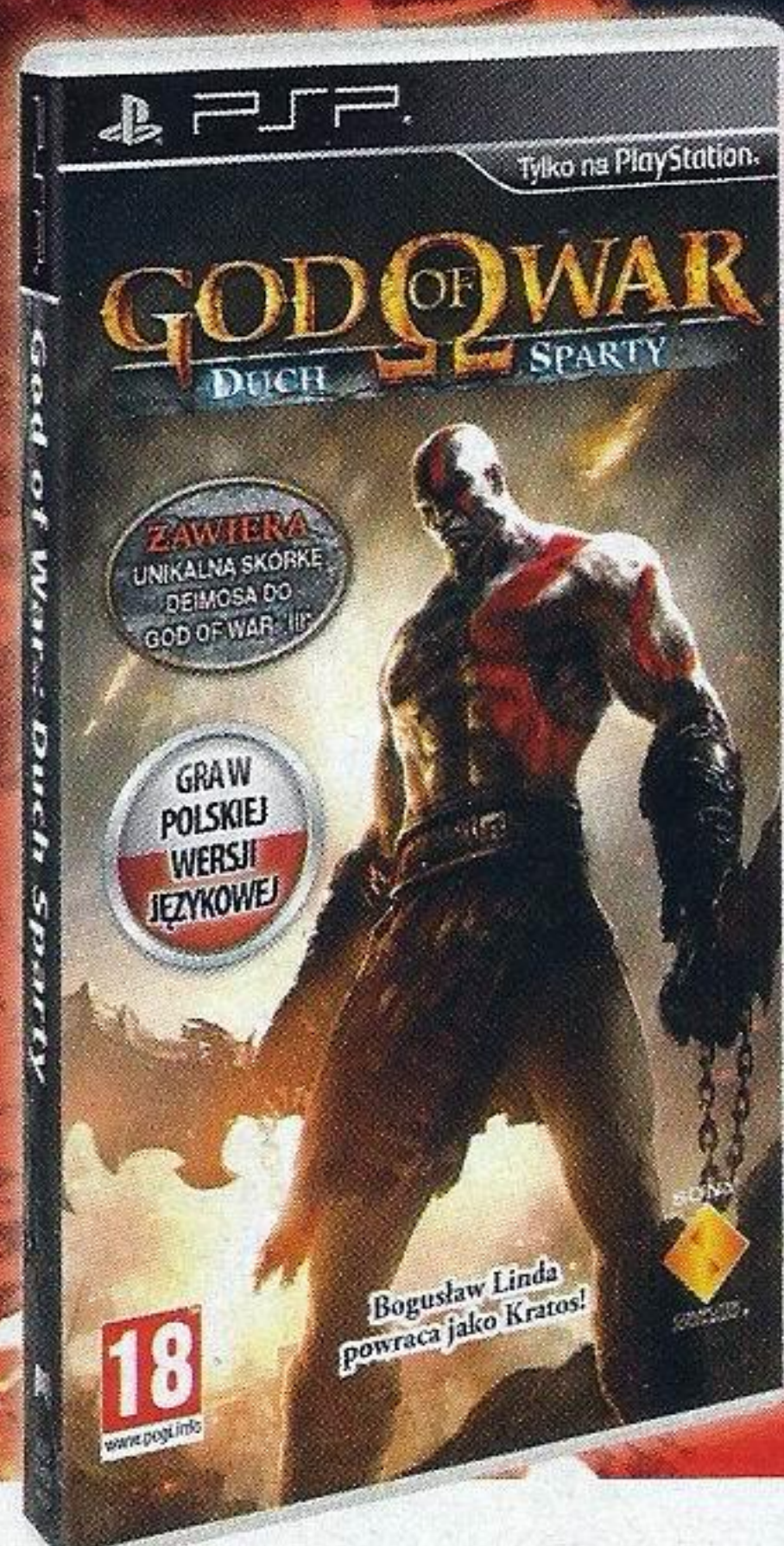
KONKURS!

GOD OF WAR: DUCH SPARTY

Do wygrania: 30 koszulek z Kratosem, figurki Boga Wojny i kod do pobrania gry God Of War: Duch Sparty!

Wejdź na naszą stronę www.neogo.pl i weź udział w konkursie – codziennie przez miesiąc do wygrania nowe gadżety!

KONKURS STARTUJE 8 LISTOPADA



Sponsorem nagród jest Sony Computer Entertainment Polska

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II



txt: SASORI

PS3 | XBOX 360

WYDAWCA Activision
 PRODUCENT LucasArts
 LICZBA GRACZY 1
 PREMIERA już jest
 DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
 DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
 MIÓD ■■■■■■■■■■
 DESIGN ■■■■■■■■■■

FAX: Producent zbudował Star Wars: The Force Unleashed II w oparciu o klonujące się sekcje, więc jak rozerwałę mocą jedne drzwi, to muszę to zagranie powtórzyć w pięciu kolejnych korytarzach. To samo dotyczy walk, pojedynków z bossami i sekcji zręcznościowych. To piękna, widowiskowa i wciągająca gra, ale zbyt krótka i zbyt schematyczna. 6/10

TA GRA TO PRAWDZIWIY KLEJNOT...

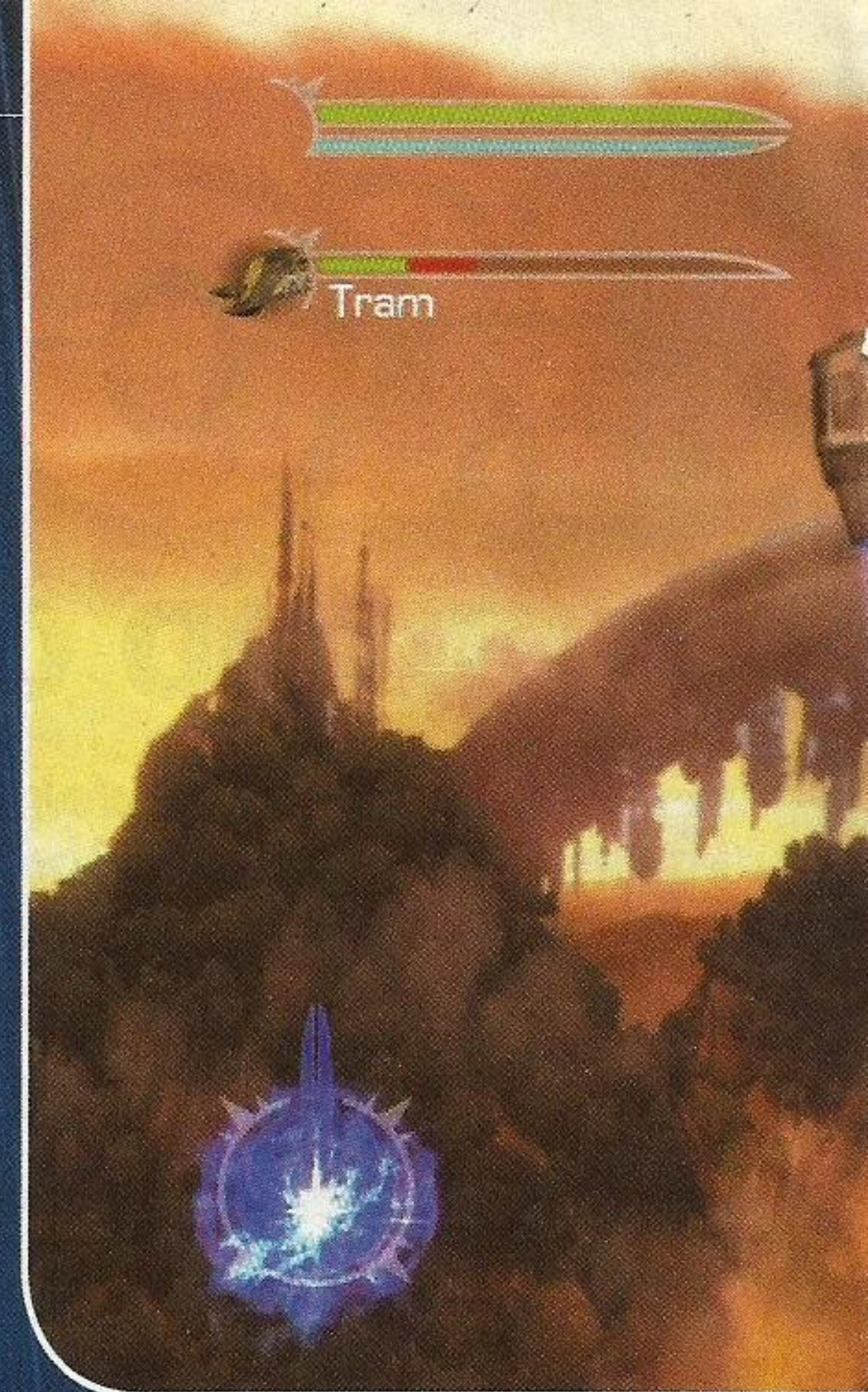
Jak mawiają najstarsi górale: „z wielką mocą przychodzi wielka odpowiedzialność”. Niektórym, takiemu Peterowi Parkerowi na przykład, dwa razy nie trzeba było powtarzać. Pajęczak w lot pojął, że dzisiejsze wygłupy z wielką mocą kończą się konkretnym kaczem dnia następnego, więc tonuje swoje wyskoki jak może. Główny bohater serii The Force Unleashed, Galen Marek, ma jednak takie rozterki głęboko w nosie i ze śpiewem na ustach stosuje się do maksymy „z wielką mocą przychodzi jeszcze większa rozpiędrucha”. Pan Marek, niczym diabeł tasmański trapiiony zaawansowanym ADHD, rzuca się na imperialne zasoby ludzkie i sprzętowe, uwalniając orgię zniszczenia na nieznana dotąd skalę. Jak taktyka bezgłowego kurczaka sprawdza się w praniu? Czy po absurdalnych erupcjach Mocy nie obudzimy się z niewąskim kaczo-rem? A może przysporzenie Imperium wielomiliardowych strat materialnych działa jak katharsis? Cierpliwości, młody padawanie, zaraz spróbujemy sobie to wszystko wyjaśnić.

MAREK NA MARKU MARKA POGANIA

Historia opowiedziana w pierwszej części „Mocy wyzwolonej” była zdecydowanie jej mocnym punktem.

Idealnie wpisywała się w przestrzeń pomiędzy trzecim, a czwartym Epizodem i w intrygujący sposób opisywała narodziny Rebelii – a wszystkim pikanterii dodawał fakt, że wydarzenia te uznano za „kanoniczne”. Krótko mówiąc, są oficjalną częścią historii Gwiezdných Wojen, nie zaś opowieścią w odległym tle czy w ogóle nieoficjalną wariacją na temat znanych i lubianych wątków. Fabuła przedstawiona w sequele jest jej bezpośrednią kontynuacją – i to niestety wszystko, co łączy ją ze zgrabną poprzedniczką.

Sequel rozpoczyna się w kilka miesięcy po wydarzeniach z „jedyńki”. Papa Vader wyciąga głównego bohatera z komory kriogenicznej i informuje go, że jest jedynie klonem oryginalnego Starkillera. Jednym z wielu klonów, być może wreszcie tym udanym. Poprzednie były porypane pod kątem technicznym albo psychicznym – wszystkie, trapiące echemi wspomnień oryginału, przede wszystkim traciły zmysły i stawały się niekontrolowanymi szaleńcami. Papa czuje, że jest blisko celu, pozostaje tylko poddać najnowszego kłona ostatecznej próbie. Czy nowy Marek Galen jest na tyle pozbawiony uczuć i wspomnień oryginału, by bez mrugnięcia okiem zabił swoją miłość, panią pilot Juno Eclipse? Niestety, Starkiller mruga i to kilka razy. Po czym robi dziurę

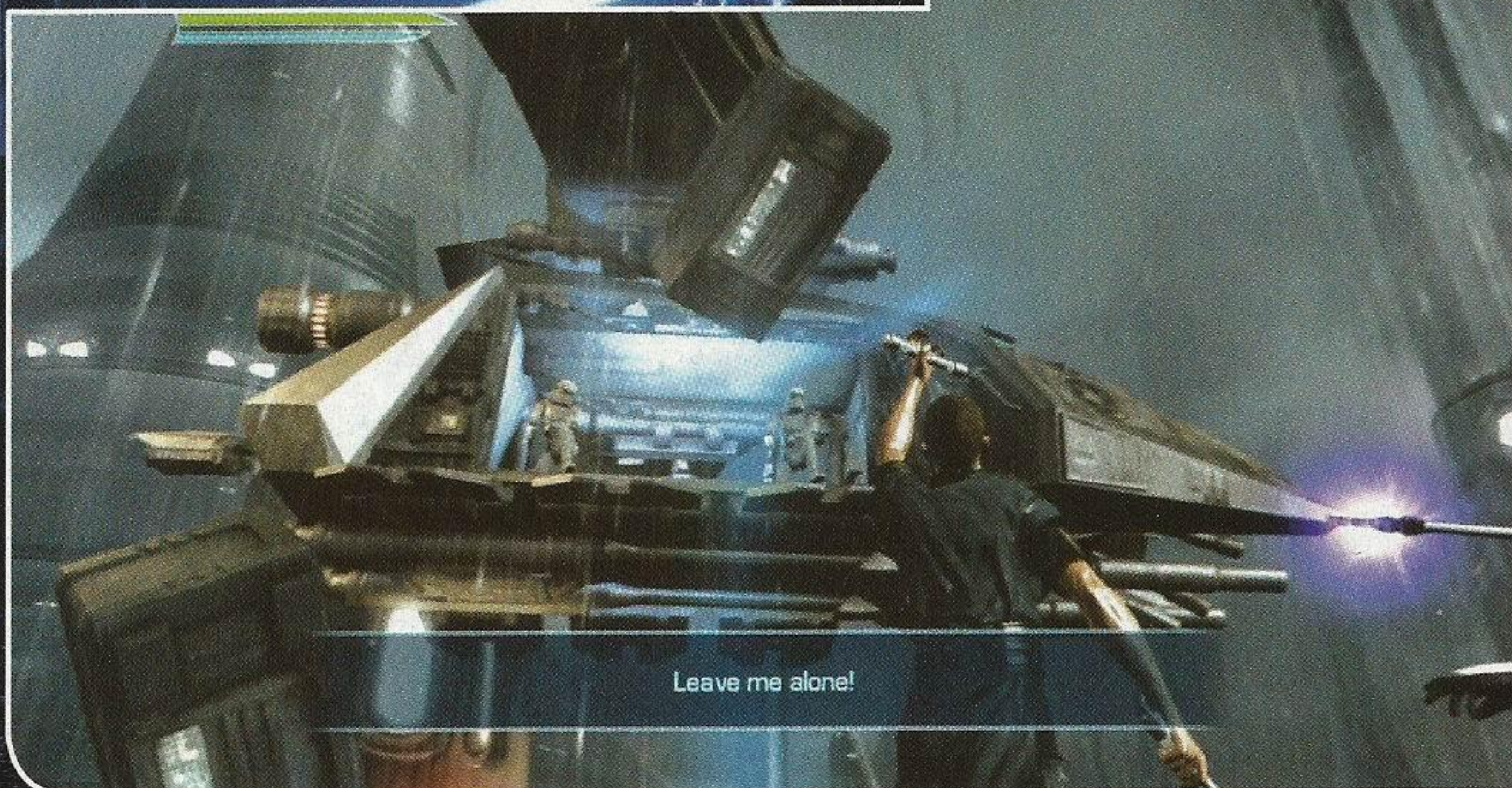


w ścianie i nawiewa z Kamino. Niegrzeczny chłopczyk. W tym momencie rozpoczyna się klasyczna ganimiana po galaktyce, w której Marek odnajduje swojego mentora, generała Kotę, wpada na dziesięć minut do Yody, biega po dwóch wielkich okrętach i w końcu wraca na Kamino. Wszystko to z Vaderem na ogonie, dodatkowo polane rozterkami sercowymi oraz pytaniami o własne jestestwo i kwestię żywności modyfikowanej.

No dobra, GMO w tej grze nie ma, ale po wycięciu tego kawałka niewiele zostaje. W porównaniu z „jedyńką”, liczba oryginalnych miejscówek została obcięta o połowę. Fabuła sequeła jest prosta jak miecz świetlny i szybko się o niej zapomina, traktując ją jedynie jako usprawiedliwienie do szlachtowania kolejnych setek stormtrooperów. Jasne, nie jest to jakiś wielki grzech w przypadku gry będącej slasherem pełną gębą, ale nie da się ukryć, że historia z części pierwszej o wiele lepiej chwytła za serce. I to nie tylko fana Gwiezdných Wojen.

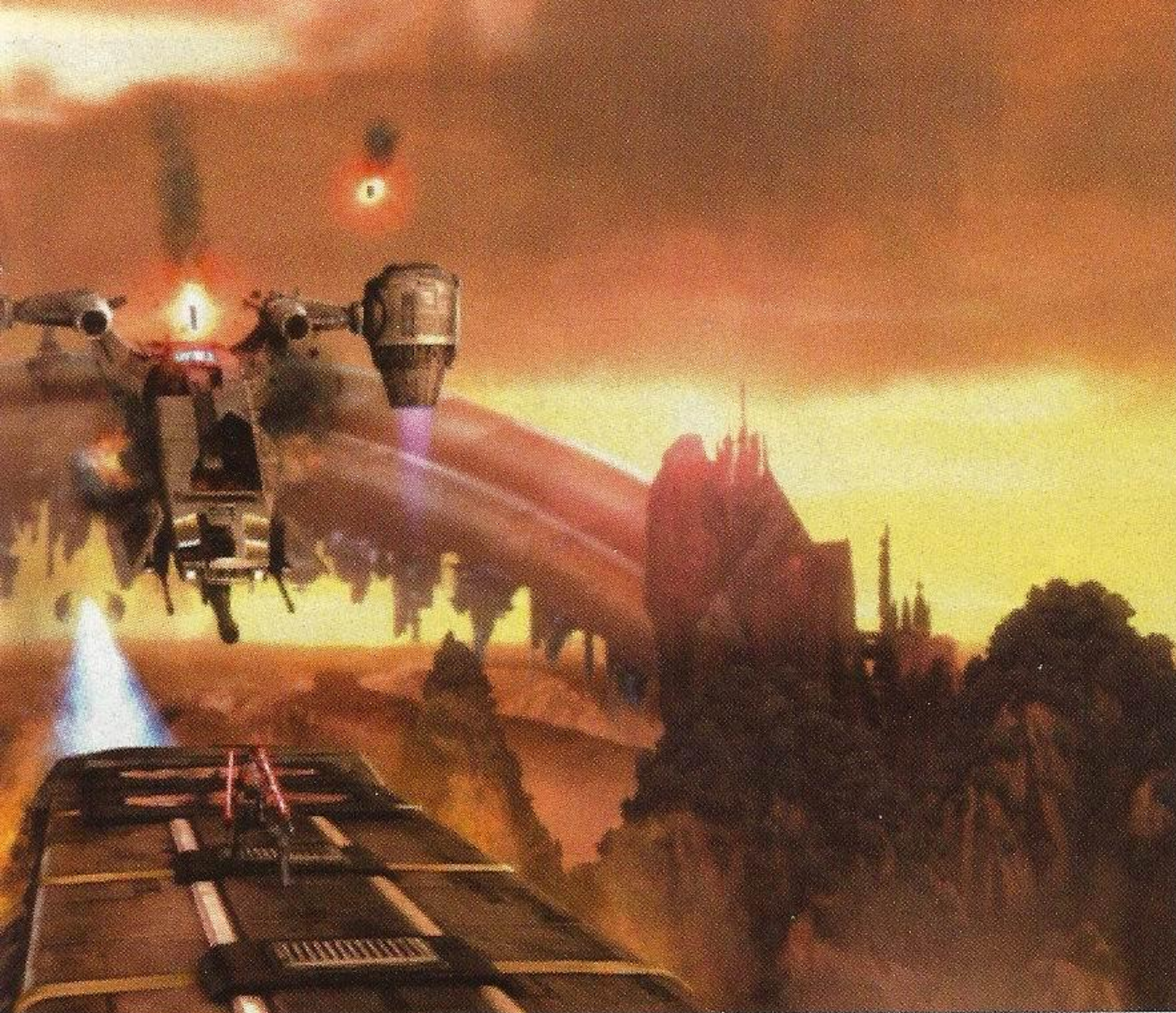
ŁADNE OCZY MASZ

W mechanice rozgrywki również niewiele zmian. W dalszym ciągu mamy dash, blok i trzy przyciski odpowiedzialne za robienie bliźniemu krzywdy – mieczami (ich podwojona liczba to czysta kosmetyka), błyskawicami i pchnięciem mocy. Zestaw specjalnych zagrywek uzupełnia atak obszarowy oraz chwyt, który jest oczywiście wstępem do akcji związanych – od miotania przeciwnikami lub elementami otoczenia, po „ładowanie prądem” schwytanych nieszczęśników (uzyskujemy w ten sposób coś w rodzaju „bomby”). Na dobrą sprawę jedyną nowością jest tryb Force Fury, który uruchamiamy po naładowaniu odpowiedniego wskaźnika. W trybie tym Starkiller dostaje istnego kociokwiku, siła jego mocy wzrasta kilkukrotnie i facet staje się chodzącym armageddonem. Znacznie zmniejszono różnorodność przeciwników, stawiając raczej na jakość niż na ilość. Teraz każdy z nich wymaga nieco innej taktyki, więc kiedy pojawiają się w przemieszanych grupach, jest mnóstwo zabawy z posyłaniem ich do piachu, kombinowaniem ze sposobem walki oraz z priorytetyzowaniem celi. Z drugiej strony, ma to również swoje minusy – ograniczona liczba przeciwników sprawia, że poprzez chaos zniszczenia co jakiś czas zerka na nas nuda. Daje się to szczególnie we znaki w trakcie potyczek z subbossami, które zawsze sprowadzają się do tych samych, prostych QTE. Powalanie po raz dziesiąty tej samej maszyny kroczącej i oglądanie po raz dziesiąty tej samej animacji potrafi wejść na nerw. Ogólnie jednak gromienie zastępów łatajstwa jest całkiem przyjemne, czuć ogromną potęgę protagonisty – co podkreśla nowo wprowadzony



Leave me alone!

KOSMETYKA Krytyka „jedyńki” dotyczyła trzech spraw. Sporo osób marudziło, że szturmowców nie da się rozczłonkować – tych zaspokojono. Część narzekała na system celowania – dla nich znacznie go poprawiono. Zaś tym, którym było za krótko, pokazano, że można jeszcze krócej.



SŁABE UMYSŁY Jedyną nową mocą w repertuarze Starkillera jest znany i lubiany „Mind Trick”. Potraktowani nim trooperzy mogą zachować się na kilka sposobów – zaprzestać walki, zaatakować swoich towarzyszy lub popełnić malownicze samobójstwo.



TRZECH KRÓLI Odszkodni od rąbarki jest niewiele, a walki z bossami to wciąż śmiech na sali. Nie dość, że są mało odkrywcze, to występują w zawrotnej liczbie trzech. To za mało, jak na grę tego gatunku.



mechanizm rozczłonkowania biednych szturmowców. Nie napalacie się jednak na jakieś sugestywnie przedstawione gore – co prawda odpadają kończyny i głowy, ale wygląda to raczej jak rozwalanie ludzików LEGO, niż teksańska masakra piłą świetlną.

Pod względem wizualnym gra robi piorunujące wrażenie. Dzięki trzem zaawansowanym silnikom

cem szczyty Cato Neimoidia są po prostu przepiękne. Aż żal serce ścisnąć, że pozostałe dwa „środowiska” to wnętrza statków kosmicznych.

Niestety, ta uczta dla oczu została okupiona dość częstymi spadkami w płynności animacji. Gra potrafi nieprzyjemnie chrupnąć, kiedy na ekranie dzieje się naprawdę dużo – sęk w tym, że praktycznie ciągle

w maksimum sześć godzin, zaś zawodnikowi obeznanemu ze slasherami zajmie to godzin... cztery. Podbicie poziomu trudności wiele tutaj nie zmienia – dochodzi nieco więcej taktyki w naprzemiennym używaniu mocy, przeciwnicy są nieco twardsi, ale w dalszym ciągu to nawet przy opukiwaniu ścian góra dwa wieczory zabawy. Zabawy może i intensywnej, ale wciąż za krótkiej. Z drugiej strony, gdyby rozgrywkę o parę godzin wydłużyć, monotonia, która teraz zagląda w oczy tylko sporadycznie, rozgościłaby się pewnie na dobre. Sprawy nie ratuje tryb challenge, polegający na śrubowaniu wyników w zestawie prostych zadań. Nie pomagają też kompletny brak jakiegokolwiek formy multi. Niestety, gra aż na kilometr śmierdzi zestawem co najmniej kilku DLC, bo teraz przypomina raczej pocięty teledysk niż pełnoprawny film, żeby użyć obrazowego porównania. Czy warto? Jeżeli śpisz na pieniądzu i kochasz Gwiezdne Wojny – jak najbardziej. W przeciwnym razie pewnie lepiej będzie poczekać na jakąś kompletną wersję gry. ■■

OCENA

7.0/10

+ OPRAWA, FIZYKA, DRUGI BOSS
- PRZERAŻLIWIE KRÓTKA, MAŁO NOWOŚCI, PRZYCINA ANIMACJA
...TYLKO ŻE MAŁUTKI

POD WZGLĘDEM WIZUALNYM GRA ROBI PIORUNUJĄCE WRAŻENIE. DZIĘKI TRZEM ZAAWANSOWANYM SILNIKOM FIZYKI POSTACIE ZACHOWUJĄ SIĘ JAK ŻYWE

fizyki postacie zachowują się jak żywe, co daje mnóstwo frajdy, kiedy traktuje się je potężnymi mocami. Większość sprzętów da się zniszczyć (czy raczej: rozwała się mimochodem), a widok barokowo urządzonego korytarza potraktowanego podmuchem Mocy na długo zapada w pamięć – fruwały stoły, szafy i cała masa rupieci, plus obowiązkowo kilku żołnierzy. Meble rozwalają się o ścianę, zaś trooperzy gorączkowo próbują się czegoś złapać. Oczywiście nie mają wielkich szans, po chwili ich kręgosłupy łamią się na przygodnej kolumnie. Wszystko wygląda nad wyraz realistycznie. Do orgazmów wzrokowych zaliczyć też można prześliczne miejscówki – skąpane w deszczu Kamino i oświetlone zachodzącym słoń-

wie się tutaj dzieje. Drugą łzyczką dziegciu jest okazjonalne rozdzieranie obrazu, do tego kilka kropelek dolewają sporadyczne błędy fizyczne – a to bohater staje w powietrzu, a to znika woda. Nic wielkiego jednak.

KIEDY MI DASZ (DLC)?

Nie da się ukryć, SW:TFU2 to piękna gra, a sieczka, choć miejscami monotonna, jest satysfakcjonująca. Jeżeli idzie o wodotryski wizualne, animację postaci i efekty dźwiękowe, trudno szukać gry prezentującej się lepiej. Niestety, gra dołuje pod innym kątem – jest straszliwie krótka. Mniej wprawiony gracz na poziomie normalnym upora się z historią Starkillera

SPADAJ, MAREK

Dobry slasher musi mieć jakieś elementy odszkodni od mordowania zastępów patafianów, aby ten chleb powszedni za bardzo nam nie szcerstwał. SW:TFU2 ma w tym temacie kilka propozycji. Pierwszą z nich jest szalona ucieczka przed polującym na nas statkiem, trzeba sporo dashować i wymijać przeszkadzajki. Drugą jest upadek z wielkich wysokości i wymijanie przeszkód w locie. Trzecią są zabawy z wychwytywaniem nadlatujących myśliwców i innych asteroidów. Mamy wreszcie walki z bossami, raczej przeciętne, ale potyczka z gigantem to coś spektakularnego.

THE SHOOT

REŻYSER MOVE'I, ŻE MAM STRZELAĆ, WIĘC STRZELAM



txt: FAX

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Cohort
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIEK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Fax narzeka na obracanie się wokół własnej osi, ale moim zdaniem autorzy gry nie przewidzieli, że będzie się nią bawił prawie dwumetrowy kolos. Nie wątpię, że dzieciaki niższe o jedną trzecią od naszego wąsatego redaktora lepiej poradzą sobie z tym kręceniem się dookoła. Długość rozgrywki jest w sam raz. Naprawdę myślicie, że najmłodszy potrzebuje, by była dłuższa? Na gry dla dzieci trzeba patrzeć inaczej niż na hardcore'owe tytuły. Minus za brak kooperacji. 8/10

Może to głupie i niegodne gracza z wieoletnim stażem, coś jednak poradzę, że grając w The Shoot wykonywałem ruchy całym ciałem, a nie samym kontrolerem? Wystarczyłoby lekkie machnięcie Move w lewo lub prawo, by uniknąć nadlatującej rakiety. Nie, ja musiałem ślizgać się po całej kanapie. Być może uznacie, że to śmieszne, ale The Shoot z miejsca wsysa gracza w świat wirtualnego celowniczkę, co potwierdza mój dziecienny styl gry.

Właśnie do najmłodszych skierowana jest ta strzelanina na szynach. Choć rozgrywka sprowadza się niemal wyłącznie do naciskania spustu, to pozbawiona jest rozbryzgów krwi, eksplodujących flaków i tym podobnych atrakcji, którymi raczy nas Kratos w serii God of War. Przemoc w The Shoot jest umowna. Sprytnie to sobie autorzy wymyśliли – akcja toczy się na planie zdjęciowym, a gracze wcielają się w aktora odgrywającego rolę. Bohater musi strzelać do kosmitów, gangsterów czy kowbojów narysowanych na drewnianych, ruchomych planszach. Pociski dziurawią więc deski, a nie żywe mięcho, dzięki czemu żaden rodzic nie rozpocznie krucjaty przeciwko grom.

KAMERA, AKCJA, MOVE

Plany zdjęciowe mają więcej zalet – otwierają przed twórcami The Shoot drzwi do fabryki zabawek. Skoro gra właściwie nie ma fabuły (zastrzel ich wszystkich), można do woli kombinować z projektami miejscówek. Będziecie więc szaleć na Dzikim Zachodzie, przeniesiecie się do miasta z lat 60. opanowanego przez gangsterów oraz zanurzyć w podwodnych głębinach. A skoro to filmy akcji w hollywoodzkim stylu, producent



NIE GRAJ ZE MNĄ, MAMO Dwie osoby mogą bawić się jedynie strzelaniem na punkty i serią wyzwiań – nie ma kooperacyjnej kariery.

nie mógł pominąć inwazji kosmitów, czy dreszczowca w klimatach Halloween. Pięć planów, pięć wspaniale zrealizowanych miejscówek. Każda z nich dzieli się na kilka scen, więc bawiąc się w Clinta Eastwooda, ścigałem pociąg przecinający pustynię, by chwilę później wkroczyć dziarskim krokiem do baru i pokazać kto jest szeryfem w mieście. Bogactwo poziomów – nawet w poszczególnych planach zdjęciowych – jest godne pochwały.

Niestety, nie zasługuje na nią sterowanie, a w każdym razie nie w pełni. Nie mam żadnych zastrzeżeń do samego strzelania, celowniczek idealnie śledzi ruch ręki, a wychylanie kontrolera przy unikach również sprawdza się znakomicie. Problemem jest jeden ze specjalów. Można je nabijać za celne strzały, ale wystarczy chwila nieuwagi i jedno pudło, by pasek postępu spadł do zera – wtedy trzeba zaczynać od początku. Nie w tym leży problem; kłopotliwe jest wykonywanie pierwszego z trzech ruchów. Podniesienie Move pionowo, by odpalić karabin maszynowy, którym przez kilkanaście sekund można pruć do celów, to banał. Podobnie jak strzał w podłogę wywołujący falę uderzeniową i zmiatający wszystkich wrogów



SHOTGUN DLA NAJMŁODSZYCH Bardzo brakowało mi zbierania broni. Jeden ze specjalów to na dobrą sprawę karabin maszynowy, ale celownik jest taki sam przez całą grę.

DLC W DRODZE? Gra jest króciutka i ma tylko pięć poziomów. Żeby odblokować nowy plan zdjęciowy, na poprzednim trzeba osiągnąć wysrubowany wynik. To sztuczne przedłużanie zabawy.



na ekranie. Gorzej z wykonaniem obrotu o 360 stopni, który odpala Bullet Time. Pasek tego specjału ładuje się po dosłownie kilku trafieniach i w trakcie jednej sceny można napełnić go kilkadziesiąt razy. Tylko czemu gra zmusza graczy do zabawy na stojąco? Ja grałem na kanapie i machałem Move dookoła głowy, ale Bullet Time odpalał się wówczas losowo. A nawet gdy wykonywałem obrót na stojąco, to ciężko mi było później szybko wrócić do strzelania, bo celownik zniknął z ekranu. Ten specjal jest kluczowy dla rozgrywki, więc nie rozumiem jak można było tak pokpić jego wykonanie.

BANG, BANG I KONIEC

The Shoot to fantastyczna zabawka dla najmłodszych. Świetnie zaprojektowane, filmowe i podatne na zniszczenia plany zdjęciowe z pewnością spodobać się dzieciakom. Bezbłędnie zrealizowano również sekwencje akcji, które są dynamiczne i trzymające w napięciu. Tego oczekuję od strzelanek na szynach. Musicie jednak pamiętać o tym, że jak każdy celowniczek to zabawka na jeden wieczór – pięć plansz, kilka dodatkowych zadań to wszystko, co oferuje The Shoot. ■■

OCENA 7.0/10

■ DYNAMICZNE PLANY ZDJĘCIOWE, BRAK PRZEMOCY
■ TYLKO PIĘĆ MIEJSCÓWEK, OBRÓT O 360 STOPNI

WYGRZEW DLA DZIECIAKÓW BEZ KRÓPLI KRWI

Chłopcy do bicia



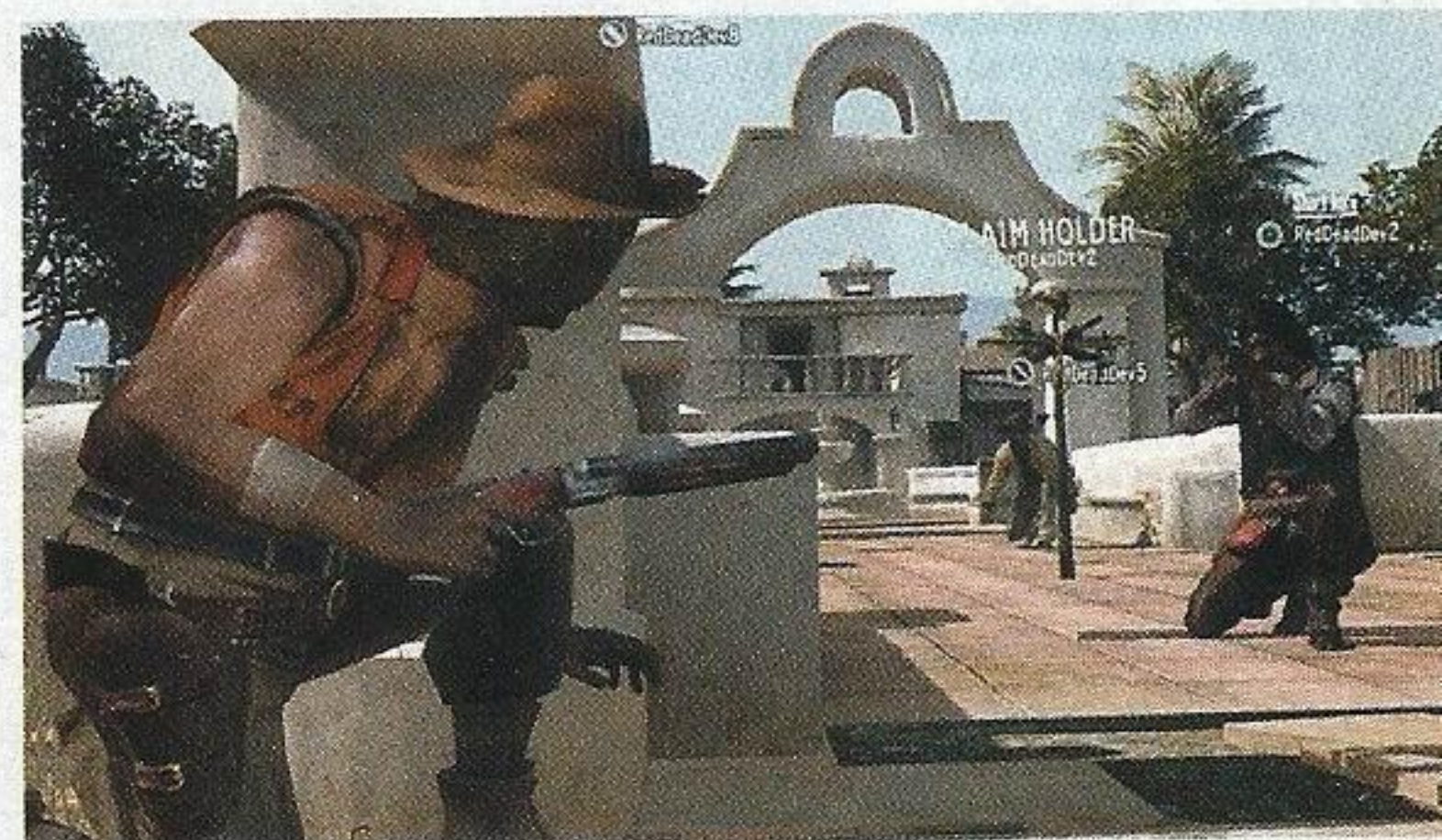
Przeciwnicy pojawiają się w różnych odległościach, czasami dosłownie wyskakują z ekranu, innym razem kryją się na dalszym planie. Potrafią rzucić nożem albo odpalić raketę w kierunku gracza. Można wykonać unik lub strzelać i stracić taką niespodziankę. Na końcu każdego poziomu czeka również klasyczny boss – gigantyczny robot kradnący kasę z banku albo ośmiornica rzucająca minami głębinowymi. Trzeba też uważać na przypadkowych przechodniów, których trafienie odejmuje punkty.



HARCERZYK Jeśli komuś przeszkadzało, że Marston biernie wykonuje zlecane zadania, to nadal tak będzie. Konwencja gatunkowa.

RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

THE GOOD, THE BAD & THE UNDEAD



KONIEC JEST BLISKI Zabawne są teorie na temat przyczyn najazdu zombi wygłaszane przez ocalałych. Od gniewu bożego po żydowski spisek.

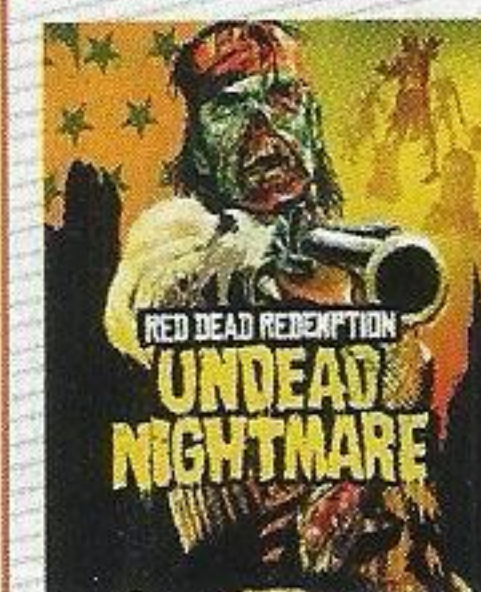
aż spotkanie ich przegniłych kuzynów. Na szczęście John otrzymał nowy oręż, m.in. pochodnię (samozapalającą – pomysłowa rzecz), wodę święconą, pociski z fosforem czy przesrogą rusznicę, którą można załadować częściami ciała pokonanych zgniłków.

ZOMBIE COWBOYS

Jakby tego wszystkiego było mało, autorzy nie poskąpili także uciech fanom gry wieloosobowej. Nowe zombie-skin'y to drobiazg, ale już dodanie trybu Undead Overrun – no po prostu bomba. Niby prosta hybryda Hordy z Gearsów (z ograniczeniem czasowym, dodatkowo podkręcającym atmosferę) i Left 4 Dead (cztery typy zombiaków: Zwykły, Biegacz, Rzygacz i Osilek), ale zabawa z trojgiem kompanów jest wprost wyborna. I jeszcze ten narrator, rodem ze starszszkolnego horroru, upiornym głosem przypominający drużynie, że i tak tylko odwołają się do nieuchronnej zguby. Miodzio, a to wszak tylko bonus do kilkugodzinnej kampanii singlowej. UN spokojnie mógłby być wydany jako pełnoprawny produkt sklepowy – zresztą, ponieważ tego się doczeka, bowiem znajdzie się także na płycie wraz ze wszystkimi wcześniejszymi DLC. Te 800 MSP, czy trzydzieści parę zeta za to bogactwo (przeżniętego) urodzaju, to doprawdy grosze. ■■

OCENA 9.5/10
PEŁNOPRAWNA GRA UDAJĄCA DLC
OCYSZCZANIE MIAST W KONCU ZACZYNA NUŻYĆ
KOWBOJE W CZASACH ZARAZY

Dziwny zachód



Zombie to nie jedyny nadprzyrodzony twór, jakie zawitały do świata RDR. Podczas wędrówek można spotkać (i dosiąść!) także cztery wierzchowce Jeźdźców Apokalipsy – płonący ogień Wojny podpala tratwanych przeciwników, chabeta Śmierci generuje aurę, od której nieumarli dosłownie tracą głowy, zaś skąpy Głód i Zaraza są praktycznie nie do zajeżdżenia. A jeśli fanów Z Archiwum X to nie satysfakcjonuje, to może udobrycha ich możliwość zapoławiania na Wielką Stopę, Chupacabrę czy jednoroźca. Zabrakło chyba tylko ufołów.



txt: DrMax

PS3 | XBOX360

- ▷ WYDAWCA Rockstar
- ▷ PRODUCENT Rockstar
- ▷ LICZBA GRACZY 1 (16)
- ▷ PREMIERA już jest
- ▷ DOZWOLONE OD 18 lat

[illegible]

FAX: Nikt się chyba nie spodziewał, łącznie z Maxem, który wysoko oceniał poprzednie dodatki do RDRa, że Undeade Nightmare będzie niemalże pełnoprawną grą. Zombiaki na Dzikim Zachodzie nie tylko bawią, ale i potrafią konkretnie przestraszyć. To jeden z najlepszych DLC'ów, w jakie kiedykolwiek gralem. Zakup obowiązkowy! 10/10

Sposób, w jaki Rockstar wycenia swoje dodatki do RDR pozostaje dla mnie tajemnicą. Podejrzewam jednak, że w grę wchodzi tak fachowe metody jak rzut monetą albo papier-kamień-nożyce, bo jak inaczej wytłumaczyć żądanie tych samych pieniędzy za pakiecik map i skórów w rodzaju Legends & Killers, i za bohatera niniejszej recenzji? Undead Nightmare jest bez wątpienia najlepszym z dotychczasowych pakietów DLC do kowbojskiej epopei, ale samo to jeszcze nie oddaje jego walorów.

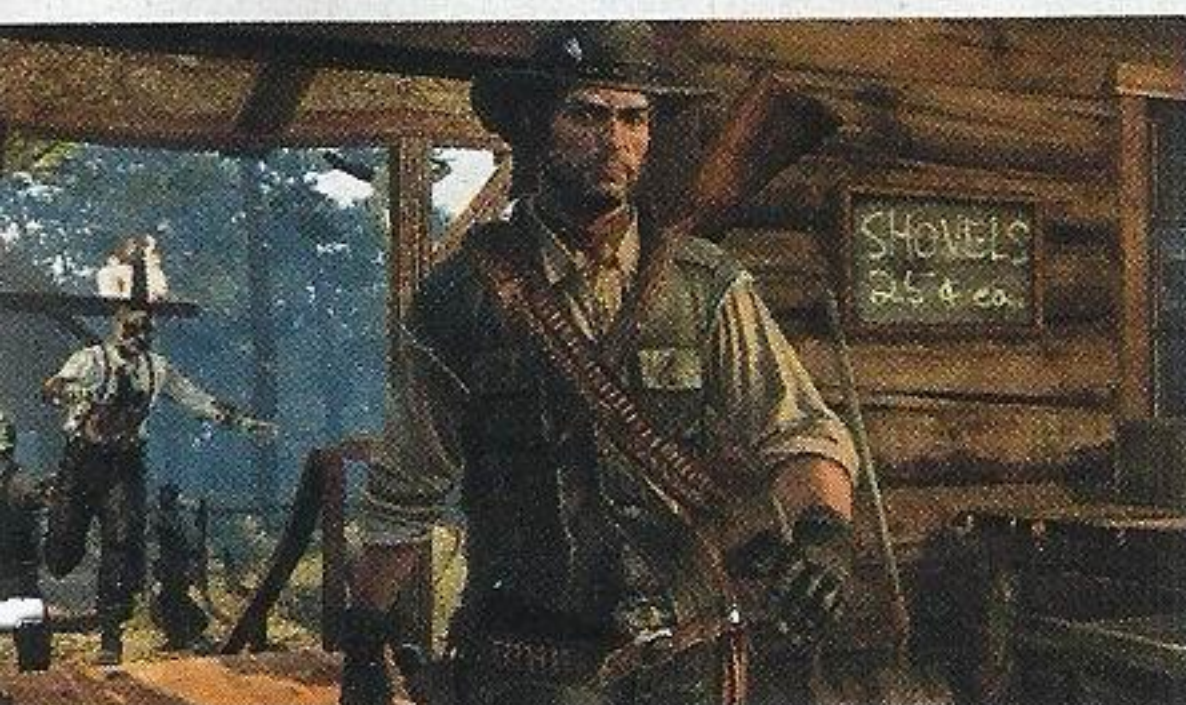
JOHN OF THE DEAD

Głównym daniem Koszmaru Nieumarłych jest zupełnie nowa kampania dla samotnego gracza, odpalana bezpośrednio z menu głównego i niezależna od tej z wersji podstawowej. Bardzo słusznie zresztą, bo ingerencje w świat i bohaterów są na tyle duże, że wielu mogłoby się nie spodobać takie namieszanie w znajomym otoczeniu. Akcja osadzona została pod koniec wydarzeń z RDR, kiedy John próbuje skutecznie sielankowe życie ranczera. Pewnej deszczowej nocy do domu wpada dziadek w wersji zombie, żona i syn Marstona zostają pogryzieni i ulegają ekspresowej zombifikacji. John, jak na kowboja przystało, przyjmuje całą sytuację na chłopski rozum i po skrępowaniu najbliższych rusza na poszukiwanie lekarstwa. Szybko okazuje się, że plaga nieumarłych nie ograniczyła się bynajmniej do rancza Marstonów – wszyscy od New Elizabeth do Nuevo

Paraiso walczą o przetrwanie z powracającymi do życia hordami truposzy. Cała historia stanowi raczej uciechowy scenariusz typu „co by było gdyby” i nie wpisuje się w wydarzenia głównej gry. Dzięki temu autorzy mogli mocno pobawić się konwencją, a także zaserwować kilka niespodzianek, włącznie z wytłuczeniem połowy obsady. Dialogi wciąż są świetnie napisane i niosą końską dawkę czarnego humoru.

DEAD SAND

Dziki Zachód zdecydowanie zmienił się od naszej ostatniej wizyty. Zwiastuje to już pierwszy ekran ładowania, przepoczwarzony ze standardowej czerwieni w zgniłą mieszkankę żółci i zieleni. W samej grze także widać różnicę – świat jest dużo mniej gościnnym miejscem, tu i ówdzie zalega mgła, a nocą w powietrzu krążą stada nietoperzy. Osłą rozgrywki znowu jest podróżowanie po mapie i wypełnianie zleconych zadań, ale tym razem nie jest to już czynność banalna. Każde odwiedzone pierwszy raz miasteczko gracz musi wprawdzie oczyścić z zombiaków – dopiero wówczas może przyjąć w nim zadanie, skorzystać z noclegu, czy uzupełnić zapasy. Nieumarli są wszechobecni – włóczą się po całej mapie, atakują podróżnych i osady (które trzeba potem odbijać na nowo – to chyba jedyny element, który może się w końcu nieco znudzić). O zgrozo, zaraza dotknęła także fauny, jeśli więc często ginęliście z łapw kuquara czy miśka, poczekajcie tylko



HEADS GO BOOM Rozwalanie zdechłaków jest syjące. Zwłaszcza headshoty – tby eksplodują niczym arbuz potraktowany młotem.



FALLOUT: NEW VEGAS



txt: DrMax

PS3 | XBOX360

WYDAWCA Bethesda
PRODUCENT Obsidian
LICZBA GRACZY 1
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Chłopaki z Bethesda przebąkali, że nie mają zamiaru korzystać z id Tech 5 przy produkcji Fallout 4. Chyba akurat wracali z imprezki u króla dopalaczy, gdy to mówili. New Vegas jest paskudne i nie przyjmuję tłumaczenia, że postnuklearny świat ładniejszy nie będzie. Technicznie jest nawet gorzej niż w F3, ale Obsidian lepiej od Bethesda uchwycili klimat dwóch kultowych Falloutów. 7/10

NA WOJNIE WCIĄŻ BEZ ZMIAN

Po tyleż niedawnej, co spektakularnej wpadce z Alpha Protocol, Obsidian Entertainment ponownie wzięli się za to, na czym zjedli zęby – tłuczenie kontynuacji cudzych gier. I najwyraźniej w tej roli czują się dużo bardziej komfortowo, bo New Vegas stanowi zdecydowaną zwykłą formę po przygodach agenta Thortona. Jeśli jednak spodziewacie się rewolucyjnych zmian w stosunku do wydanego ponad dwa lata temu Fallouta 3 – możecie już przewrócić stronę, nic tu po Was. Za to fanów pierwszych dwóch części z pewnością zainteresuje fakt, iż gra daje możliwość powrotu na stare śmieci. Tak jest, żegnaj Stołeczne Pustkowie, witaj Dziki Zachód.

W grze wcielamy się w postać kuriera, mającego za zadanie dostarczyć tajemniczy platynowy żeton do niejakiego Mr House'a (nie mylić z doktorem), szarej eminencji trzęsącej całym regionem. Historia rozpoczyna się w mało przyjemny dla naszej postaci sposób – leżąc skrępowana obok płytkiego grobu, czeka na kulę w łeb od przyjemniaczka w garniturze w szachownicy. Po krótkiej gadce następuje równie krótkie i wymowne „bum” po czym zapada ciemność. Jeśli jednak ktoś myśli, że mamy do czynienia z najkrótszym RPG wszechczasów, od razu uspokajam – bohater budzi się na leżance dobrodusznego doktora, który za pomocą krótkiego badania pomaga nam stworzyć postać. Już po chwili kierujemy się do wyjścia i stajemy twarzą w twarz z pustkowiem. I jeśli w tym momencie zniechęceni nie wyłączycie gry, czeka Was kilkadziesiąt godzin świetnej rozgrywki. Cemu mielibyście ciapnąć grę w kąt? Już tłumaczę, miejmy to z głowy.

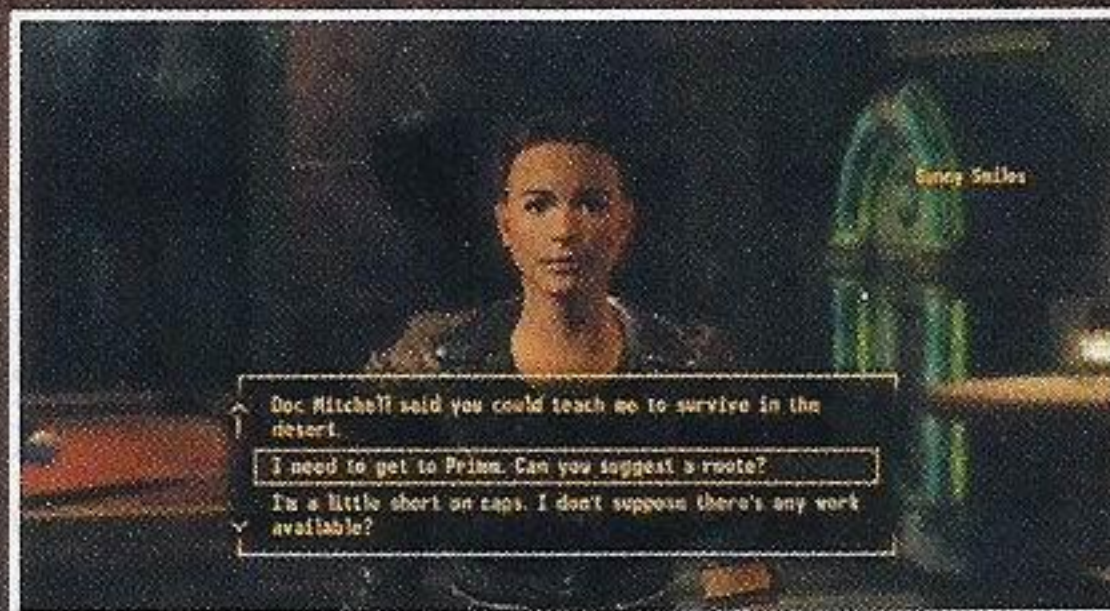
FORTUNA KAŁEM SIĘ TUCZY

Niestety, najłabszy aspekt New Vegas jest zarazem pierwszym, jaki rzuca się w oczy. Grafika jest... Hmm... Ciekawa? Dobra, powiedzmy sobie szczerze – oprawa gry jest po prostu paskudna. Autorzy nie poprawili pod tym względem nic a nic od czasu F3, a minione dwa lata bynajmniej nie okazały się dla silnika Bethesda łaskawe. O ile jeszcze otoczenie broni się, pomimo zauważalnych uproszczeń, o tyle postacie to już normalnie, Walduś, kpina. Szpetne gęby manekinów uchodzących tu za istoty ludzkie razily nieco już dwa lata temu, teraz zwyczajnie odstrasza. Nie lepiej wypada animacja – bohaterowie poruszają się jakby brodzili po pachy w wodzie, tudzież jakby mieli przed chwilą mały wypadek i teraz starają się bardzo ostrożnie dotrzeć do sławki. Niestety, w ślad za grafiką podąża cała warstwa techniczna programu – bugów tu „jak mrówek”, zdecydowanie więcej niż w trzecim Falloucie. Bywają mniej lub bardziej upierdliwe, do tych ostatnich z pewnością zaliczyć można przypadki zacięcia się w pomieszczeniu albo ordynarnej zwiechy zwieczonoj skrewnionym zapisem gry (szybka rada ode mnie – sejujcie często i na osobnych slotach). Co prawda twórcy już obiecali rychłe wypuszczenie patcha, ale przyznacie, że to żadne usprawiedliwienie dla takiej fuszerki. Pod tym względem gra zdecydowanie zbliża się do „ideału” swoich wielkich poprzedniczek z lat dziewięćdziesiątych. Na szczęście nie tylko pod tym.

POMIJAJĄC OPRAWĘ RODEM ZE ŚREDNIOWIECZA, TO WCIĄŻ GŁĘBOKI, ROZBUDOWANY I DŁUGAŚNY ERPEG, OSADZONY W ŚWIECIE UKOCHANYM PRZEZ MILIONY GRACZY

jest może największy, ale za to zróżnicowany. Znajdziemy wśród nich takie osobliwości, jak przyjaźnie nastawioną mutantkę Lily, ghoulą Raula, zbłązwanego snajpera Boone'a czy niejaką Rose of Sharon Cassidy – córkę znanego z drugiej części Cassidy'ego. Kolejną innowacją jest spory nacisk położony na występujące w świecie gry frakcje i ich stosunek do naszej postaci. Każde osiedle, gang czy organizacja mogą odnosić się do bohatera z uwielbieniem, sympatią, ale i nienawiścią – tylko od poczynań gracza zależy kto przywita go z otwartymi ramionami (i lukratywnym zadaniem), a kto mięsistą wiązką, czy też lufą karabinu wycelowaną w czoło.

Frakcje są dosyć zróżnicowane, choć momentami nieco zbyt „czarno-białe”. Taki np. Legion Cezara, dupki pretendujące do miana nowych Rzymian, są niemal karykaturalni w swojej pogardzie i nienawiści do reszty mieszkańców Vegas. Dobrze, że przynajmniej autorzy nie wybielili do reszty ich konkurentów, względnie humanitarnego, ale zamordystycznego NCR. Wyraźnej poprawie (choć może nie od razu daje się to zauważyć) uległy też dialogi i questy – są po prostu ciekawsze, bardziej pomysłowe i lepiej napisane, niż rzemieślnicza do bólu robota Bethesda. Odniosłem także wrażenie, że dużo częściej trafiają się przypadki bezpośredniego wpływu naszych statystyk na rozwój akcji – czy to w formie opcji dialogowej, czy też innego działania. Pozostałe elementy obyły się bez rewolucji, ale trzymają solidny poziom typowy dla serii – kreacja i rozwój postaci są przemyślane i dają duże pole do eksperymentowania, a oddany do eksploracji świat jest na tyle rozległy i zróżnicowany, że samo jego przemierzanie potrafi dostarczyć sporo frajdy. Powraca także znajomy interfejs z wszechstronnym Pip-Boyem i sprawdza się nie gorzej niż poprzednio. Walka nie zmieniła się specjalnie od



MISS CZARNOBYLA Szpetota twarzy rzuca się w oczy już na ekranie kreacji postaci. Jakkolwiek by się starać, nasza postać i tak skończy z facją godną australopiteka. Za stworzenie względnie ładnej kobiety powinien być osobny achievement lub trofeum.



ZNAJDŹ JE WSZYSTKIE Bogactwo walających się po pustkowiach przedmiotów, broni i zwykłego śmiecia jest onieśmielające. Jeśli nie lubicie selekcjonować znalezionej broni, czekają Was częste wędrówki do najbliższego kupca. Kolekcjonerzy też nie będą narzekać.



NEW VEGAS PARANO Jednym z ciekawszych i bardziej osobliwych traitów jest Wild Wasteland, odblokowujący co dziwaczniejsze i zabawniejsze elementy gry, włącznie z odniesieniem do Monty Pythona.



ŻYCIE TO GRA Vegas w tytule zobowiązuje – hazard odgrywa dużo większą rolę niż w poprzednich grach. Stołeczne kasyna oferują całą plejadę gier, a na szlaku zagramy w tzw. Karawanę.



czasu poprzedniej części. Strzelanie z barku nadal mogłoby być nieco bardziej precyzyjne i sycące, ale na szczęście powraca też V.A.T.S. w całym swym krwawym splendorze. Tu także wszystko pozostało po staremu – mierzymy w konkretną część ciała, grupujemy strzały/ciosy i oglądamy rezultat naszych działań w efektownie zwolnionym tempie. Wciąż tanie, ale wciąż bawi.

KARTY PRZY ORDERACH

Na tym nie kończą się zalety gry. Wypada do nich zaliczyć także udaną warstwę dźwiękową, która robi co może, żeby nadrobić za obłąaną grafikę. W wędrówkach towarzyszy nam, jak zwykle, nastrojowy ambient, który możemy zagłuszyć włączając jedną z dostępnych stacji radiowych. Tu także słychać sporą poprawę – ponownie skompletowano zestaw urzekających hitów z epoki, zaś gadki są dużo ciekawsze i zabawniejsze niż drętwe teksty Three Doga z „trójki”. A jeśli dodać do tego, że za jednego z didżejów robi sam Wayne Newton... No bomba, po prostu. Zostanemy na chwilę przy obsadzie, bo i ta nie ma się czego powstydzić. Kogóż tu nie ma? Jest Chandler z Przyjaciół, jest Worf ze Star Treka, jest Maczeta z... Eee, Maczety. Oczywiście w roli narratora powraca boski Ron (Perlman, nie Jeremy). Ale to akurat obowiązkowy punkt programu – bez niego logo Fallouta ze wstydu samo starłoby się z okładek wszystkich egzemplarzy gry. Reszta aktorów

także odwalila kawał niezłej roboty, choć zdarzają się nieliczne przypadki wokalne drowutni. Podobnie wysoki poziom reprezentuje reszta odgłosów – zwierzęki kwiczą jak trzeba, wystrzały brzmią soczyście, a dźwięki przyrody wzmagają klimat. A skoro już o przyrodzie mowa – co starszych fanów z pewnością ucieszy ponowna możliwość postrzelania do klasycznych przedstawicieli popromiennej fauny, z kilkoma odmianami gekonów na czele.

KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE

Pomijając oprawę rodem ze średniowiecza, to wciąż głęboki, rozbudowany i długaśny erpeg, w dodatku osadzony w świecie ukochanym przez miliony graczy. Jeśli podobał Wam się Fallout 3, nie powinniście mieć problemu z wybaczeniem New Vegas nieciekawej powierzchowności (co i ja – przyznaję – czynię wystawiając taką, a nie inną ocenę). A jeśli już Wam się to uda, wsiąkniecie na dobre. Tylko jedna prośba do Bethesdy na koniec, a właściwie krótka wiadomość: Panowie, kojarzycie taką firmę jak id Software? Powinnicie, bo nie tak dawno kupiła ją wasza firma-matka, ZeniMax. Wiecie, to te chłopaki, co zrobili Doom'a i Quake'a, a teraz robią na swoim nowym, potężnym engine przepiękną grę Rage. No. To jak już zabierzecie się za produkcję Fallout 4, zalecałbym skoczyć do kolegów z bukieciem i fiaską, a następnie ładnie poprosić o ich silnik graficzny. Boże, to by było zbyt piękne... ■■

WITAJ, OKRUTNY ŚWIECIE

Ołbrzymi i zgrabnie wyrzeźbiony teren, który przyjdzie przemierzać naszej postaci pozostaje jednym z najmocniejszych punktów programu. Co prawda na oko New Vegas nie jest większe niż Stołeczne Pustkowie, ale to żaden minus, biorąc pod uwagę, jak ogromna była to kraina. Nie można też narzekać na brak zróżnicowania – w północnej części mapy rozpościera się tętniąca życiem (zwłaszcza nocnym) stolica; na wschodzie, za rzeką, czają się oddziały Legionu Cezara, a naokoło aż roi się od drobnych osad i miasteczek. Lokalizacja odcisnęła piętno na ich wyglądzie – wiele osiedli zbudowano dookoła przedwojennych atrakcji turystycznych, skutkiem czego natrafimy na takie kwiatki jak miasteczko wokół statuy dinozaura albo kolejki górskiej.

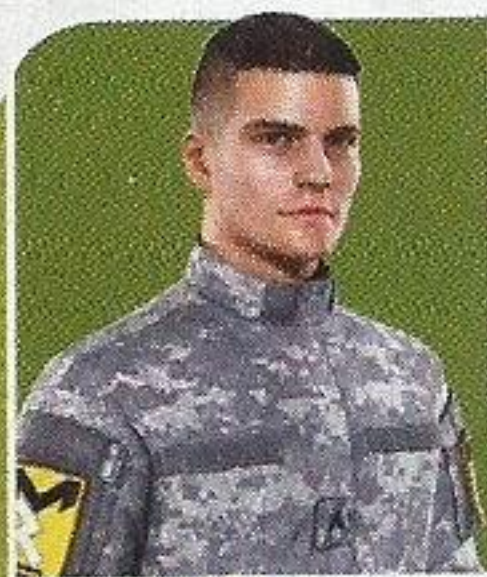
OCENA

+ GŁĘBOKA, ROZBUDOWANA, TO FALLOUT!
■ BRZYDKA, SPAPRANA TECHNICZNIE
REHABILITACJA OBSYDIANOWYCH

8.0/10

ACE COMBAT JOINT ASSAULT

PANIE PILOCIE, DZIURA W SAMOLOCIE



txt: BLIZZ

PSP

WYDAWCA NamcoBanda
PRODUCENT Proj. Aces
LICZBA GRACZY 1 (8)
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 12 lat

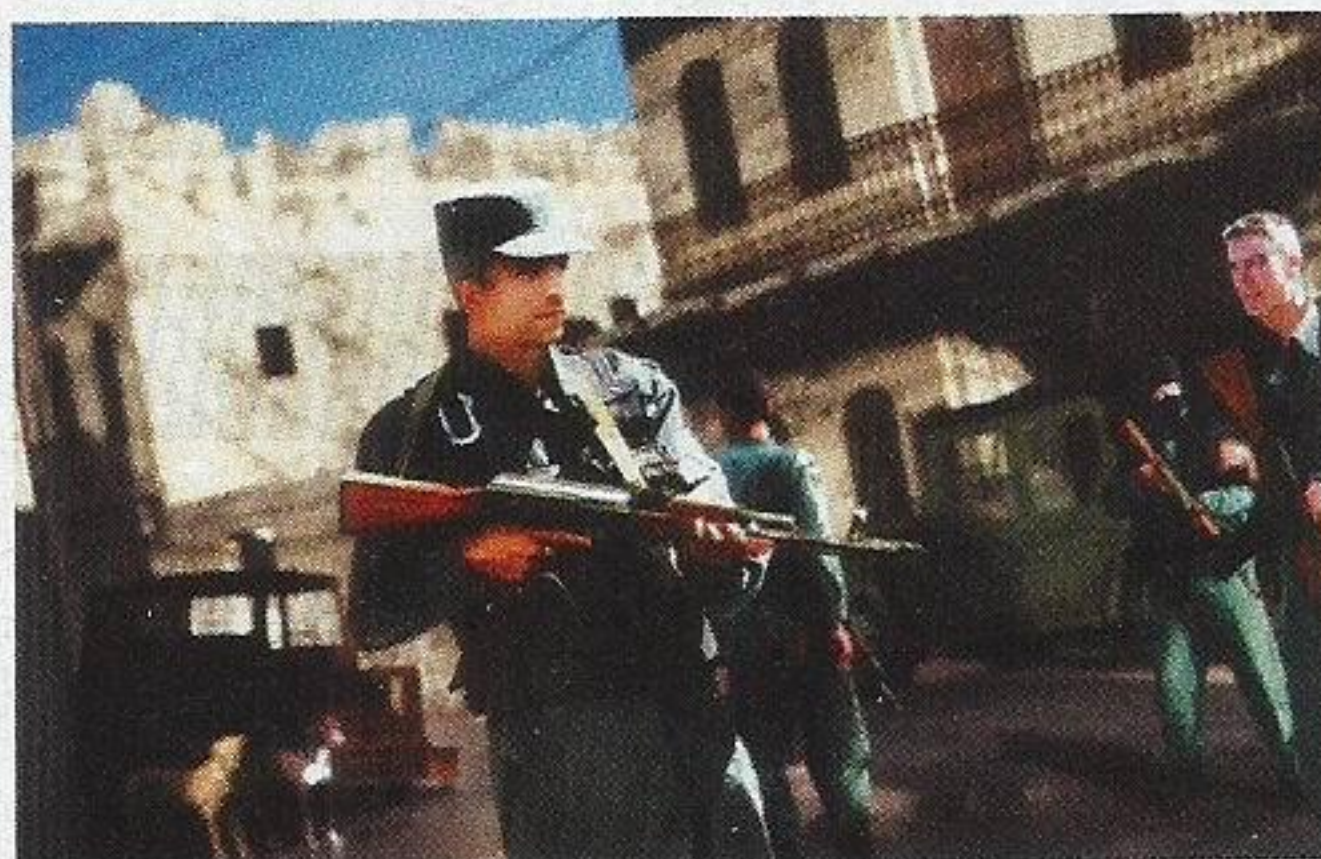
GRAFIKA
DZWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Faktycznie zwiastuny nowego Ace Combat na konsole stacjonarne kopią zadek dynamiką – bardzo jesteśmy ciekawi co z tego wyjdzie. Tymczasem mamy Joint Assault na PSP, bardzo przyjemny tytuł – 40 prawdziwych samolotów i możliwość niemal dowolnego ich modyfikowania, po odblokowaniu stosownej opcji to fajna sprawa. Oczywiście, że grafika nie jest najlepsza, a przez mały ekranik spada tempo podniebnej akcji, ale to zupełnie przyzwyczajona pozycja. 6/10

W oczekiwaniu na nową, „dużą” grę z cyklu Ace Combat, której trailery wyglądają aż za dobrze, możecie wypróbować swoje umiejętności pilotażu dając szansę Ace Combat: Joint Assault. Druga odsłona tej serii zręcznościowych strzelanek lotniczych wydana na PSP przynosi garść nowości. Pierwszą jest osadzenie akcji w rzeczywistym świecie. No, może nie do końca, bo przeciwnik jest dość wydumany, jednak miejscówki, w których toczą się powietrzne walki są prawdziwe (m. in. Tokio, San Francisco, Londyn czy niebo nad piramidami). Niestety opowiedziana w grze historia jest do bólu sztampowa i nie obfituje w żadne zapadające w pamięć momenty. Kierujemy poczynaniami pilota pracującego dla prywatnego konsorcjum militarnego, wspierającego wojska Japonii i ich sojuszników w walce z siłami organizacji Valahia. W międzyczasie pojawia się motyw zdrady, a wszystko kręci się wokół pewnego biznesmena zbijającego kokosy na ubezpieczeniach i zniszczeniach wojennych. Fabuła niestety bardziej kojarzy się z Bondem, niż cudówkami pokroju Distant Thunder czy Unsung War. Wielka szkoda – mam nadzieję, że Namco jeszcze przypomni sobie, jak opowiadać porywające historie.

LATAJĄCE WEMBLEY

Mechanika rozgrywki nie zaskoczy nikogo, kto spróbował kiedyś jakiegokolwiek części serii. W dalszym ciągu samolot – wyposażony w kilkadziesiąt rakiet, kilka sztuk broni specjalnej i działko – uczestniczy w operacjach polegających głównie na eliminowaniu naziemnych i powietrznych sił wroga, a czasami również na osłanianiu celu czy pilotowaniu samolotu



SAMOLOTEM PO ŚWIECIE Miejscówki są prawdziwe, ale zbyt uproszczone, aby było to widać. Choć Tokyo Sky Tree widziałem.

cywilnego. Mimo przeniesienia gry w realia współczesnego świata nie zabrakło przegięć, czyli znajdujących się w arsenale Valahii latających fortec wielkości stadionu, które, jak możecie się domyślić, stracić można dopiero po wyczerpującym ostrzale.

Przyznam, że niewiele czasu poświęciłem Ace Combat X. Z tego też powodu nie zapadły mi w pamięć koszmarnie problemy ze sterowaniem, jakie musiały jej towarzyszyć, podobnie jak mojej przygodzie z Joint Assault. Moje wieloletnie przyzwyczajenia ze stacjonarnych konsol boleśnie zrewidował tylko jeden zestaw spustów. Tradycyjnie już dla gier z serii możemy zdecydować się na uproszczony bądź zaawansowany tryb kontroli maszyny. W tym pierwszym samolot skręca po wychyleniu galki, w drugim, który w mojej ocenie dopiero daje odczuć, że latamy samolotem, sami musimy zadbać o obrót maszyny wokół własnej osi i operować galką, aby poderwać nos do skrętu. Problem w tym, że przyciski L i R odpowiadają domyślnie za regulację ciągu silnika, a nie ma drugiego zestawu spustów, który dawałby możliwość operowania tylnym statecznikiem. Obłożenie przycisków można co prawda w dowolny sposób modyfikować, ale nawet



LATAJĄCE KROWY Latające fortece Valahii są najeżone wieżyczkami i świetnie opancerzone. Ale patenty z cyklu „zniszczyłem im działko, ale się odbudowały, więc muszę jeszcze postrzelać” są słabe.

BYŁE Z DAŁEKA Obiecałem sobie, że nie będę wieszał psów na grafice, bo taka jest specyfika platformy. Samoloty są całkiem fajnie wykonane, ale jak możecie się domyślać podłogi i budynki do pięknych nie należą.



po rekonfiguracji gra się słabo, gdy okazuje się, że trzeba trzymać np. spust, trójką, galkę i jeszcze operować np. krzyżakiem.

WYSOKO W PRZESTWORZACH

Przenośny Ace Combat odstaje od swoich większych braci także dynamiką i oprawą. W starciach rzadko bierze udział więcej niż kilkanaście jednostek, a wduszenie dopalacza nie dostarcza mocnych wrażeń – akcja na ekranie jest dość słamazarna. Gra stosuje także trik, aby na małym ekraniku PSP było cokolwiek widać – samoloty wroga są wyświetlane jakby były dużo większe, widać je wyraźnie nawet z kilometra. Możemy więc obserwować majestatycznie poruszające się myśliwce, ale to dodatkowo jeszcze wzmacnia wrażenie ospałości akcji.

Spodziewałem się więcej. Zawiodła mnie fabuła i słamazarność starć. Z drugiej strony misji jest sporo, a tradycyjnie już dla serii na odblokowanie czeka także mnóstwo samolotów, broni, emblematów i części do maszyn, które posłużą do ulepszania statystyk. Fajny jest także kooperacyjny multiplayer i dla niego warto kupić grę, jeśli tylko macie z kim grać (aha, jasne). ■■

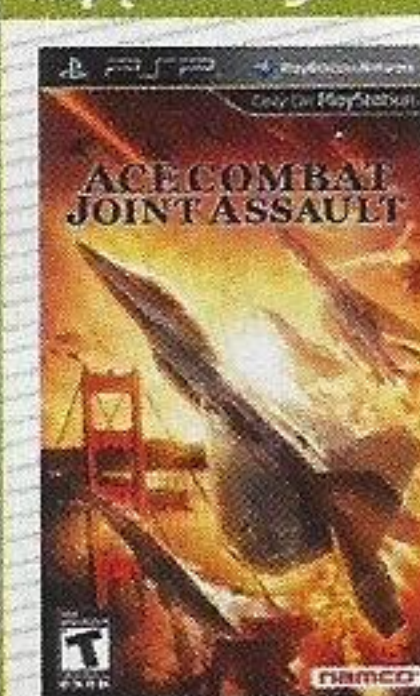
OCENA

6.8/10

DUŻO ODBLOKOWYWANIA, TRYB KOOPERACJI
STEROWANIE, SŁABA FABUŁA, PRZECIĘTNA GRAFIKA

FANI ŚMIAŁO MOGĄ ZAGRAĆ

Kup na wroga



Joint Assault, oprócz zabawy dla jednego gracza, oferuje również tryb multiplayer. Poza możliwością współzawodnictwa dla ośmiu pilotów, twórcy przygotowali także tryb kooperacyjny dla czterech miłośników wirtualnego latania. Gracze wspólnie przechodzą grę, ale zdarzają się też sytuacje, w których gra dzieli ich na drużyny i daje do wykonania równocześnie inne misje, cele których wpływają na sytuację w misji drugiego zespołu. Całkiem fajny i świeży patent.



KUP I ODBIERZ „JEDYNKĘ” W niektórych sklepach do zestawu DJ Hero 2 + deck dorzucana jest za darmo pierwsza część gry – to świetna okazja, żeby upolować obie gry za jednym razem.



NOWE MECHANIZMY Występują nie tylko w singleplayerze, ale także w multi – FreeStyleGames bardzo rozsądnie rozbudowują serię.



txt: GULASH

PS3 | XBOX360 | Wii

WYDAWCA Activision
PRODUCENT FreeStyleG
LICZBA GRACZY 1-3 (3)
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Party Play jest genialny, odpala się go na imprezie i bawi przy kawałkach mikso- wanych przez konsolę, a gdy komuś zechce się grać, w ułamku se- kundy można przejąć stery. Miksy lepsze niż w jedynce, tam jak dla mnie było za dużo ra- pu. Grać! 9/10

DJ HERO 2

ZAMIEŃ CZASEM KONCERT SLIPKNOTA NA NOCNY KLUB

Activision od lat kosi miliony na Guitar Hero, a w ubiegłym roku wystar- towało z dwiema nowymi grami muzycznymi. Band Hero miało w założeniach trafić do miłośników popu, zaś DJ Hero przy- gotowano z myślą o fanach mikso- w, skreczy i mashupów. O Band Hero chwilowo słuch zaginął, ale DJ Hero udało się zdobyć wystar- czającą liczbę fanów, by gigant zdecydował się wydać sequel. To świetna wiadomość dla wszystkich, którzy kupili plastikowy deck.

PAARARTY PEOPLE!

Design gry przeszedł metamorfozę; menu- sy są teraz eleganckie, nowoczesne, utrzymane w jasnej karnacji. Poziomy trudności zbalanso- wano znacznie lepiej, bez cięcia wszystkiego, co tylko się dało w przypadku easy – gra jest znacznie przystępniejsza dla początkujących i bardziej wymagająca dla zaawansowanych. Samouczek włączający się na początku można tym razem ominąć, a jednym z najlepszych patentów jest kapitalna i doskonale znana z Guitar Hero opcja party play – odpala się

samograj, na ekranie DJ miksuje kolejne kawałki z bogatej listy utworów, a jeśli mamy ochotę zagrać – wystarczy przytrzymać przez chwilę przycisk Euforii na decku, by płynnie przejść do miksovania, bądź tego miksovania zaprzestać. A podobnie jak w jedynce, tu nie ma komunikatu „song failed”, więc nawet jeśli ktoś sobie nie radzi – nie zepsuje imprezy.

A imprezę przy DJ Hero 2 można zrobić taką, że warto wystawić głośniki na balkon i odpalić muzę na całe osiedle. Ścieżka dźwiękowa w DJ Hero 2 jest bardziej zróżnicowana pod wzglę- dem gatunków muzycznych niż poprzednio. Jest po prostu genialna – proszę, powiedziałem to. Bodaj osiemdziesiąt kawałków to przede wszystkim mashupy, ale jest też kilka całych utworów, jak choćby kapitalny Mo Money Mo Problems Biggy’ego (zagrajcie go na expercie, albo na hardzie!). Mniej tu czystego rapu i hip- hopu, a więcej brzmień klubowych. Armand van Helden, Tiësto, David Gueta, ponownie coś dorzucił DJ Shadow, Lady Gaga... Jest znacznie więcej utworów, niż w pierwszej części i nie ma tylu powtórzonych kawałków, jak w ubiegłym roku miało to miejsce na przykład z utworami Gorillaz czy No Doubt.

SIR MIX-A-LOT

FreeStyleGames udało się wprowadzić kilka interesujących nowości, które sprawnie rozbudowują rozgrywkę o inwencję gracza. To freestyle’owe skrecze, cross-fading i własnoręczne odpalanie sampli – oczywi- ście wszystko w wyznaczonych przez grę fragmentach kawałków, a więc w granicach rozsądku. Wcześniej sample były byle jakie, a teraz pochodzą bezpośrednio z danego utworu i idealnie do niego pasują. Z kolei podczas freestyle’owej zabawy cross-fade- rem to od nas zależy, który track zostanie wyciszony, a który nie. Skrecze w tych miejscach również nie są przeprogramo- wane; można drzeć płytę wolno, szybko, często, rzadko – byle do rytmu. Gra wreszcie rozróżnia „tapnięcia” przycisków i długie ich trzymanie, co również jest nowym mecha- nizmem. W singleplayerze na graczy czeka Empire Mode, czyli wycieczka po klubach świata, rozkręcanie imprez i pojedynki ze znanymi DJami. Co prawda przydałoby się więcej możliwości personalizacji własnej postaci, ale w sumie po co to komu.

Nie ulega wątpliwości, że DJ Hero 2 ma wystarczająco wiele nowości, by śmiało nazwać go sequelem pełną gębą. Do pełni szczęścia brakuje mi tylko możliwości robie- nia własnych mikso- w, małego muzycznego studia, ale pamiętam, że takie pojawiło się dopiero w czwartej części Guitar Hero, więc pewnie sobie jeszcze poczekamy. DJ Hero, a teraz część druga to moja ulubiona gra muzyczna; znudziłem się toczą graniem na plastikowej gitarze przez ostatnie pięć lat, a deck ciągle wydaje się świeży. Z całych sił zachęcam do spróbowania. ■■

OCENA 9.0 / 10

MUZYCZNE CUDO, DESIGN, NOWOŚCI, SIECIOWE MULTI
NA RAZIE FLAWLESS VICTORY

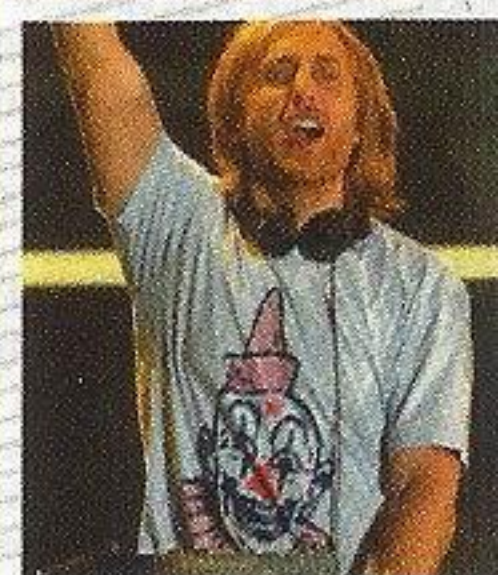
ZNUDZENI GUITAR HERO? JA TEŻ BYŁEM



GOŚCINNE WYSTĘPY W pierwszej części punk- tem kulinacyjnym jest półgodzinny, cudowny me- gamix Daft Punk, w dwojce będą to sety Davida Guetty i Tiësto.



Zagrajmy razem



Multiplayer przeszedł sporą metamorfozę i po- podobnie jak single został rozbudowa- ny. Najważniejszą informacją jest to, że wreszcie można grać w sieci z innym graczem. Tryby są bardzo fajnie rozwiązane i podzielone na kilka wariantów; gra na przykład porównuje kto lepiej odegrał daną część utworu, kto zdobył więcej gwiazdek, albo kto wystukał więcej nutek bez pomyłki. Za doświadczenia w multiplayerze gra wypłaca punkty, a za punkty można kupować dodad- kowe gadżety do personalizacji Dja. Grać mogą nawet i trzy osoby; DJH2 obsługuje dwa decki i mikrofon (testowałem na Xboksie 360 i gra nie wykryła bezprzewodowego majka z Lipsów – działał za to mikrofon na drucie z Guitar Hero). Śpiewanie i rapowa- nie jest teraz rów- nież punktowane, co urozmaica i tak już fantastyczną zabawę – gra sporo wybacza niedo- szłym piosenka- rzom, ale większość kawałków jest i tak dość trudnych.

THE FIGHT



txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Coldwood
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Do pewnej kategorii gier nowej generacji, czyli do zabawek na PlayStation Move i nadchodzącego coraz większymi krokami Kinecta musimy podchodzić w nieco inny sposób, niż do standardowych pozycji. Po prostu to nie są zabawki stricte dla hardcore'owców, bo produkowanie takich gier nie jest w interesie ich wydawców. Wręcz przeciwnie: te gry muszą mieć tak zwany „mass-market appeal”, czyli trafić do jak najszerszej grupy odbiorców. The Fight to sprawnie pomyślana zabawa: pranie się po gębach (wirtualnie każdy to lubi) z realistycznymi ludkami, krwią i obitymi twarzami (a to już lekko core'owe, prawda?) powoduje, że wilk jest syty, a owca cała. Jak na pierwszą generację gier na Move – nieźle. 7/10

MYŚLICIE, ŻE JESTEŚCIE TWARDZI? MYLICIE SIĘ

Pół godziny intensywnego ruszania się przed ekranem. Trzysta pięćdziesiąt spalonych kalorii. Kilkanaście obitych wirtualnych gąb i jeden całkowicie przemoczony, spocony podkoszulek. Tak przedstawiał się bilans większości moich październikowych wieczorów, a wszystko za sprawą The Fight, przy którym nie sposób się nie zmęczyć. Nieważne, czy jesteście stukilogramowymi słoniami jak niżej podpisany, czy Christian Bale z „Mechanika” jest przy Was grubasem. Nieistotne, czy trzy czwarte życia spędziliście na kanapie przed telewizorem wcinając chipsy i zapijając browarem, czy zrywacie się z łóżek o czwartej żeby popływać w rzece, przygotowując się do triathlonu w wersji Ultraman. Kimkolwiek jesteście, zmęczycie się walcząc z wirtualnymi twardzielami w ciemnych zaułkach, kapliczce, czy więzieniu, a później trenując ze sparring-partnerem, uderzając w worek i ćwicząc na gruszcze. I to właśnie jest powód, żeby kupić The Fight.

MĘSKIE SPRAWY

Umówmy się: wszelkie aerobiki i wirtualne fitnessy w postaci EA Sports Active, Wii Sports czy innych All Star Cheer Squad (powaga, jest coś takiego) lub Yoga for Wii, w reklamie której wystąpiła Anja Rubik, to wszystko przeznaczone jest dla pań i lamusów. Prawdziwi twardziele nie bawią się w przebieranie nogami w miejscu (że niby w ten sposób biegać). Dla nich jest trzymanie gardy, robienie uników i wyprawianie prostych, podbródkowych, sierpów (tak zwane proste podkręcone), ciosów z łokcia, „kufli” zza głowy w czaszki i tak dalej w ten deseń. Panowie, nareszcie doczekaliśmy się gry zmuszającej do ruszania się przed telewizorem, w którą grać można nie wstydząc się, że ktoś mógłby nas zobaczyć.

The Fight to jak łatwo się domyślić mordobicie, w którym nie wklepuje się combosów na padzie, tylko naprawdę wyprowadza się ciosy rękoma. Można grać trzymając w jednej dłoni Move, a w drugiej pada – Dual Shock ma wbudowane żyroskopy – jednak nie polecam tego rozwiązania, bo gra słabo radzi sobie z zarejestrowaniem ruchów ręki trzymającej pada – zwłaszcza szybkich. Niemniej warto odnotować, że można bawić się za pomocą różdżki i Duala, więc za-

kup drugiego Move'a nie jest warunkiem koniecznym do gry w The Fight. Jeśli zaś macie dwa kontrolery ruchowe i dwa pady, wtedy możecie spróbować swoich sił w walce z innym graczem na podzielonym ekranie. Nie jest więc tak, że potrzeba aż czterech „pakietów”, żeby potłuc się we dwie osoby. Choć oczywiście najlepiej mieć po dwa Move dla każdego gracza.

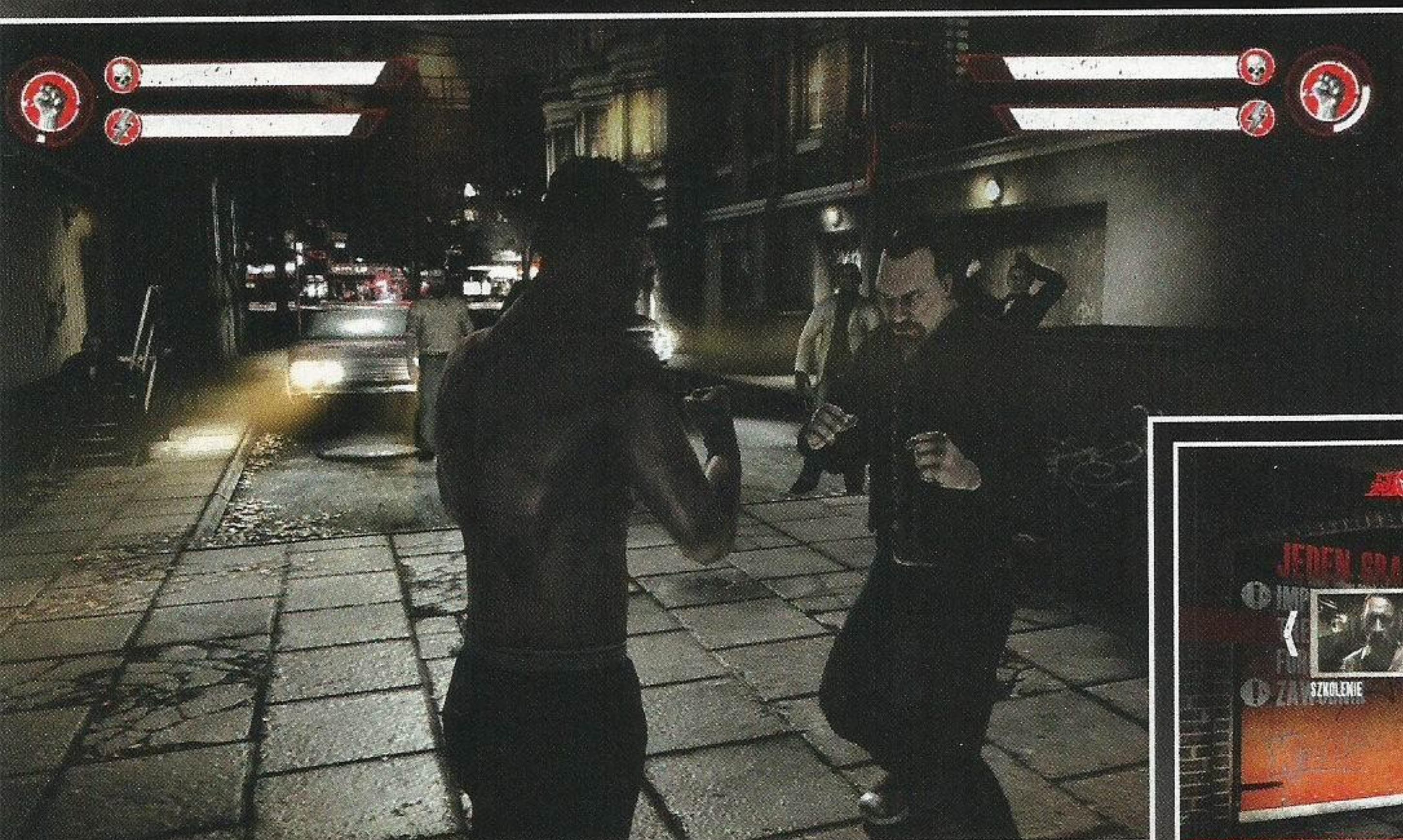
TRUDNE POCZĄTKI

Gracz wciela się w leśniczyka, który najwyraźniej naoglądał się „Fight Club” i teraz sam chciałby poćwiczyć, a nawet wziąć udział w walkach ulicznych. Najpierw trzeba przejść przez kilkunastominutowy tutorial pod czujnym okiem Danny'ego „Machete” Trejo, którego w polskiej wersji językowej zdubbingował Mirosław „Grucha” Zbrojewicz. Spisał się na medal, szczególnie przekonująco brzmiał, kiedy krzyczał na mnie, gdy coś mi nie wychodziło. Przysięgam, że gdyby kazał mi robić pompki za karę, rzuciłbym się na glebę bez wahania.

Pierwsza walka pokazuje, że niskie statystyki postaci mają

ogromny wpływ na to, co dzieje się w trakcie pojedynku. Ludek uderza jak totalny amator; to słabutki pyknięcia, które na nikim nie robią wrażenia. Szybko się męczy i pada na glebę po kilku mocnych ciosach. Trzeba iść na trening, zdobyć punkty doświadczenia i podbić statystyki. Najwięcej czasu spędziłem na gruszcze, bo dość szybko i w miarę łatwo można przytulić sporo punktów.

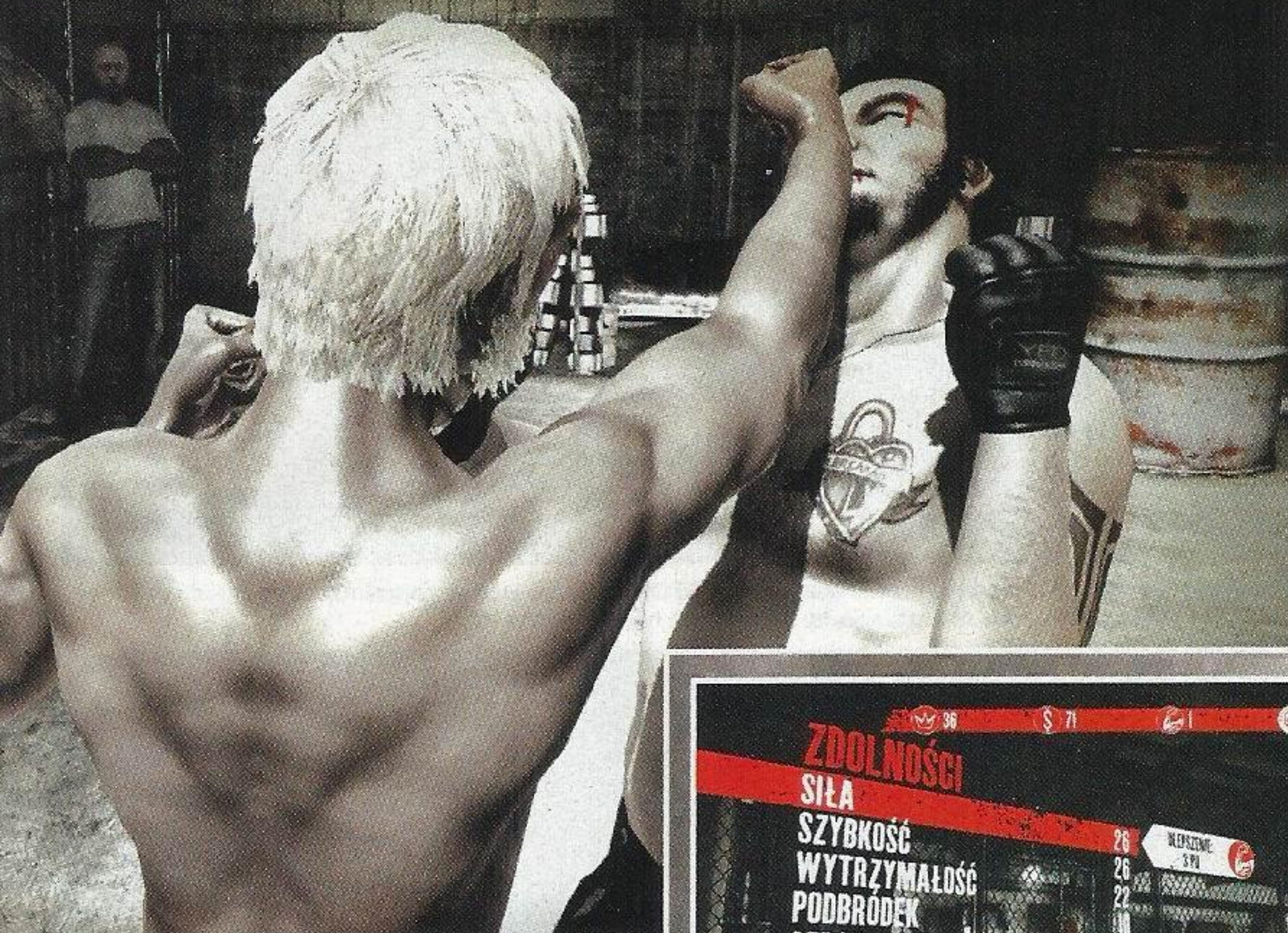
Na ekranie statystyk



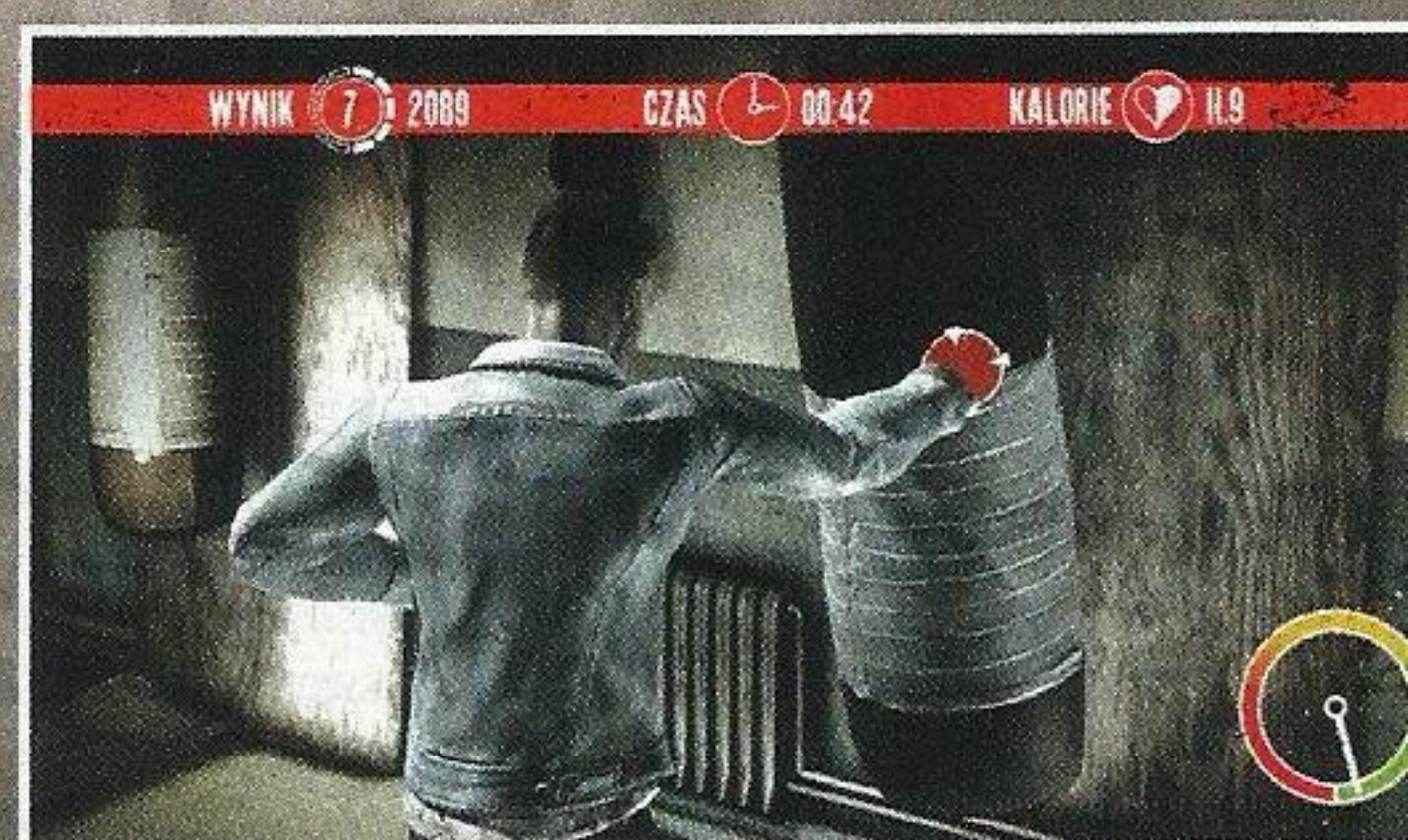
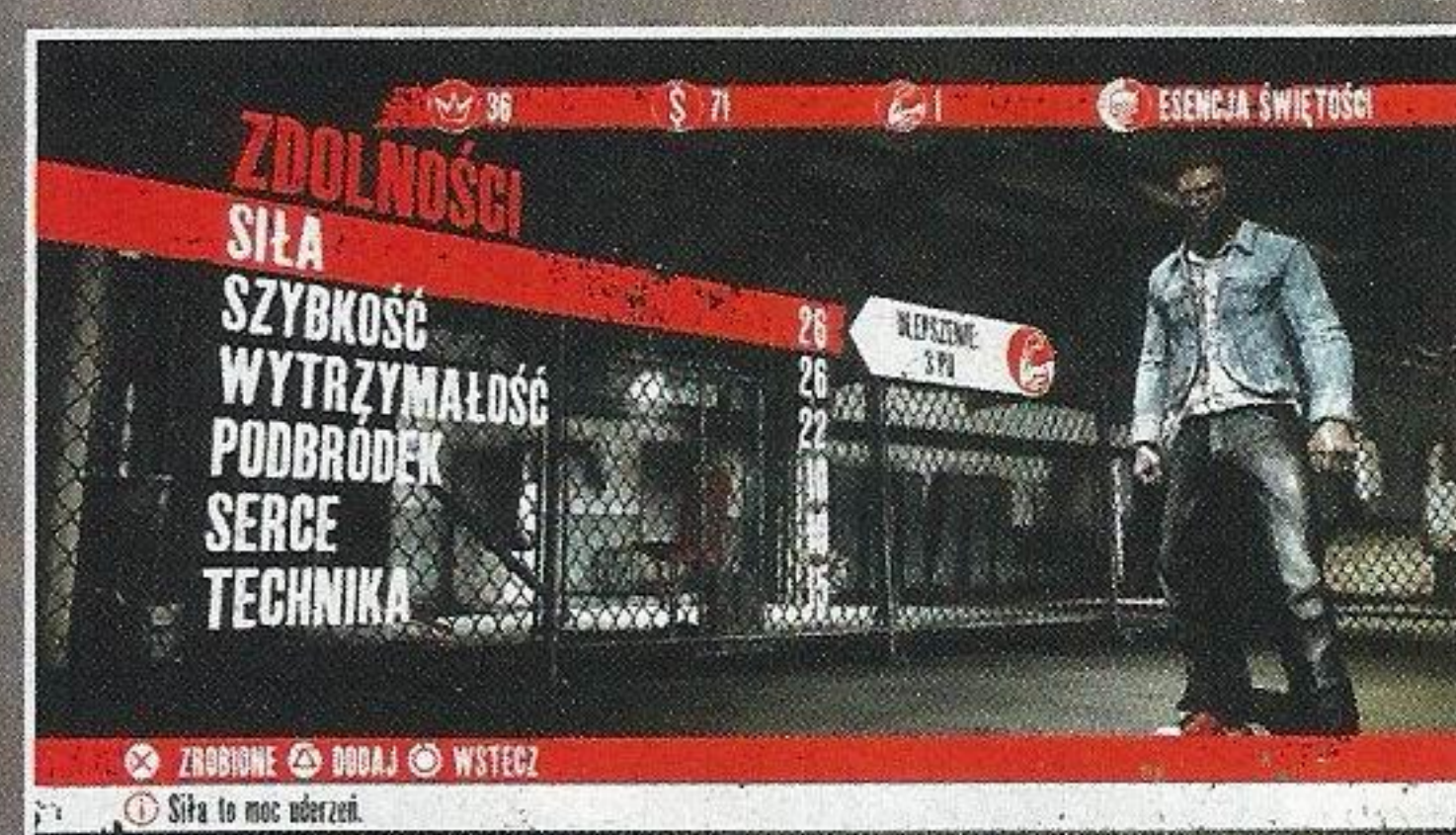
TRENING CZYNI MISTRZA Sparringi omijałem, bo partner padał po kilku ciosach. Ćwiczenie celności odpuściłem, by się nie złościć. Gruszka okazała się najlepszym wyborem.



PLUS 10 DO ATAKU Do odblokowania czekają bonusy wpływające na statystyki – wzmocnienie siły albo wytrzymałości itp. Niektóre ciężko zdobyć. Co niby oznacza „uderz bardzo silnie”? Prawie sobie bark wyrwałem próbując to zrobić i nic.



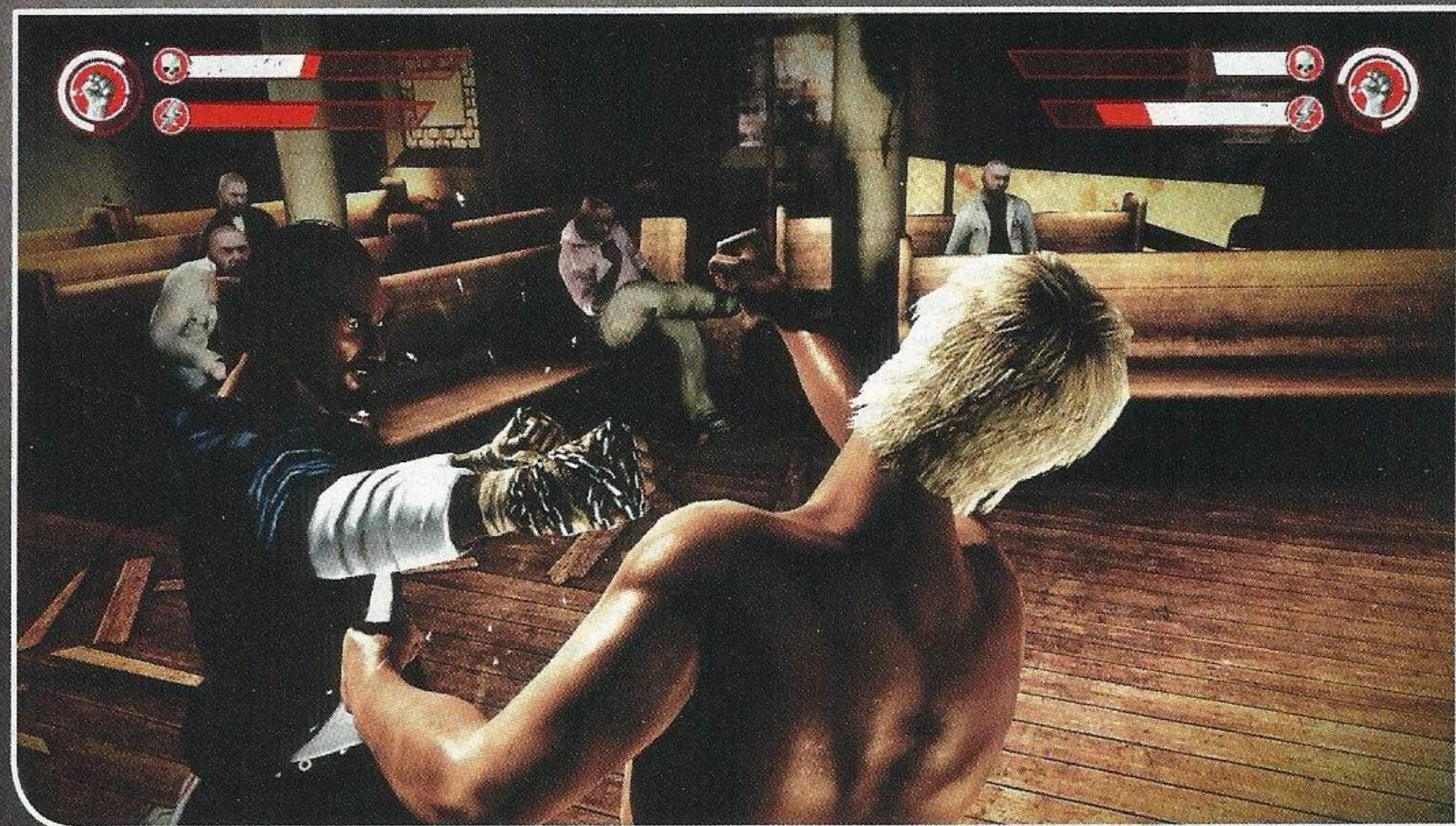
DZINSY I KURTKA Na nowe ciuchy trzeba zarobić. Można postawić kasę na swoją wygraną: wygraną w ogóle, błyskawiczną, czystą, z użyciem nieczystych ciosów. Na każdą jest inny przelicznik.



postaci najbardziej zdziwiła mnie pozycja „technika”. Spodziewałem się, że gra będzie odczytywać moje ruchy jeden do jednego, a jeśli chodzi o umiejętność zadawania poprawnych technicznie ciosów akurat nie mam z tym problemu, bo kilka lat trenowałem sporty walki. Tymczasem ludek wyprowadza straszne „fiflaki”, często po prostu wysuwa rękę w stronę przeciwnika zamiast wykonać szybki prosty, a na dodatek skręca nadgarstki, więc nic dziwnego, że często doznawał kontuzji. Jeśli podejdziecie do The Fight jak do symulatora walk ulicznych, srogo się zawiedziecie. Ja na początku tak właśnie miałem i z nerwów rzucałem kontrolerami po pokoju, gdy po raz kolejny resztką sił próbowałem wyprowadzić zabójczą kombinację, a bohater na przykład w połowie ciosu cofał rękę. Do furii doprowadził mnie widok Faxe machającego na oślep byle jak, cepami znad głowy, a jednak udało mu się mocniej otluc przeciwnika niż mi. Po co ja się staram, skoro można wygrać oszukując?

ZACIŚNIJ ZĘBY I ĆWICZ

Trzy razy podchodziłem do The Fight aż wreszcie zacząłem się dobrze bawić. Oczywiście, absolutnie nie leży mi to, że trzeba przed każdą walką dokonywać częściowej kalibracji – najlepiej byłoby przeprowadzać pełną po pokonaniu trzech-czterech rywali. Bawiąc się The Fight w redakcji zauważyłem, że gra lepiej rozpoznaje moje ruchy, gdy ustawiłem PS Eye na wysokości głowy. Może faktycznie ma to jakieś znaczenie, ale jeśli tak, to lipa, bo w grze w ogóle nie ma o tym mowy, a poza tym ja na przykład nie mam możliwości ustawienia kamerki na takiej wysokości w moim mieszkaniu. Oko PS Eye typie na mnie z dołu ze stolika pod TV, pod kątem, więc może to tłumaczyłoby dlaczego tak często zdarzało mi się zadawać ciosy nad głowę przeciwnika. Nie wiem, jak to sobie autorzy wyobrażają – że niby będę uderzać po ukosie, żeby wyprowadzić



Do tego wszystkiego można się jednak przyzwyczaić, tylko trzeba dać grze szansę i nie zniechęcać się na początku. Gdy już mniej więcej nauczyłem się walczyć, odważyłem się stawiać pieniądze na swoją wygraną. Kasa jest ważna, bo trzeba płacić za leczenie kontuzji, udział w treningach, a także nowe ciuchy i dodatki w stylu kastetów, czy łańcuchów, które można zawiązać sobie wokół pięści. Za

CIĘŻKI TRENING

Gdyby The Fight próbowało być symulatorem walki wręcz, wystawiłbym mu ocenę na poziomie czterech oczek, bo jako taki kompletnie się nie sprawdza. Tymczasem jest to fajna, choć momentami frustrująca zabawka dla facetów. Do pokonania czeka, jeśli dobrze liczę, około setki przeciwników, a w pół godziny zdąży się obić zaledwie kilku i ze dwa razy poćwiczyć na gruszcze. Jednorazowo nie da się dłużej grać, bo to wyjątkowo męcząca zabawa, więc nawet jeśli co dwa dni spierzecie kilku gości, będziecie mieć zabawkę na cały miesiąc. A to wszystko za 149 złotych. Tyle, przy dobrych wiatrach, trzeba zapłacić za miesiąc pocenia się w klubie fitness (siłka, aeroby), a grając w The Fight nie trzeba dojeżdżać, więc oszczędza się też czas. Pamiętajcie tylko, by przygotować sobie sporo miejsca, bo wbrew zaleceniom gry i tak będziecie „tańczyć” po całym pokoju. ■■

OCENA

7.0/10

+ GRUCHA I GRUSZKA, W KOŃCU GRA „RUCHOWA” DLA FACETÓW
- KAMERA, ROZPOZNAWANIE RUCHÓW, TAKA SOBIE OPRAWA

MAŁO REALISTYCZNA, ALE SPOCİĆ SIĘ MOŻNA I O TO CHODZI

PLECY WIDZĘ

Największa moim zdaniem wada gry jest na tyle poważna, że zasługuje na wyróżnienie w osobnej ramce. Nie wiem kto wpadł na ten – jakże debilny – pomysł, by umieścić kamerę za bohaterem. Można ją niby zmieniać, przerzucić na przykład nad lewy bark albo delikatnie nad głowę, ale nie zmienia to faktu, że postać zasłania przeciwnika! Wystarczyło raz zagrać w Punch Out!! na Wii i zobaczyć, jak tam rozwiązano ten problem – bokser jest przezroczysty. Trzeba było kopiować ten pomysł, jest najlepszy.

PANOWIE, NARESZCIE DOCZEKALIŚMY SIĘ GRY ZMUSZAJĄCEJ DO RUSZANIA SIĘ PRZED TV, W KTÓRĄ GRAĆ MOŻNA NIE WSTYDZĄC SIĘ, ŻE KTOŚ NAS ZOBACZY

cios prosty? Kalibracja powinna rozwiązywać ten problem, ale niestety, różnie z tym bywa.

Nie leży mi też to, że gra wymaga, bym stał w miejscu, co jest irytujące, bo nie da się szybko skrócić dystansu. Żeby zmusić ludka do poruszania się należy przytrzymać przycisk Move i wychylić „różdżki” w wybranym kierunku. Najczęściej postać wygina się wtedy nienaturalnie, a poza tym drobi, więc szybko odpuściłem próby doskoczenia, zadania ciosu i odskoku od przeciwnika.

używanie takich cacuszek gra przyznaje mniejszą liczbę punktów szacunku po wygranej walce, ale czasami po prostu lepiej wzmocnić siłę ataku w ten sposób, niż niepotrzebnie się męczyć. Tym bardziej, że czasem trzeba się spieszyć, bo niektóre walki należy rozstrzygnąć w określonym czasie. Akurat te najmniej przypadły mi do gustu, bo liczyła się szybkość, technika i siła ataków, więc gdy nie mogłem trafić przeciwnika albo do niego szybko podejść, powracała frustracja.

FRONT MISSION EVOLVED

PRAWDZIWY BOHATER MUSI MIEĆ WANDERPANZERA I DZIEWCZYNĘ



txt: FAX

PS3 | XBOX360

WYDAWCA SquareEnix
PRODUCENT DoubleHelix
LICZBA GRACZY 1 (10)
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIEŁU: Pamiętacie Xenogears? Tam też na początku nie było wiadomo kto, kogo i dlaczego atakuje, a później okazało się, że fabuła była genialna. Trzymałem kciuki żeby tak samo było z Front Mission Evolved, ale scenarzyści jednak się nie popisali. Ale kit z tym, bo strzela się naprawdę przyjemnie i choć shooterów tpp jest na rynku zatrzęsienie, nie mam nic przeciwko kolejnym, zwłaszcza jeśli mogą zasilać za sterami potężnego Wanzera. Nie ma tu nic, czego już bym nie widział, ale to poprawne rzemiosło. 6/10



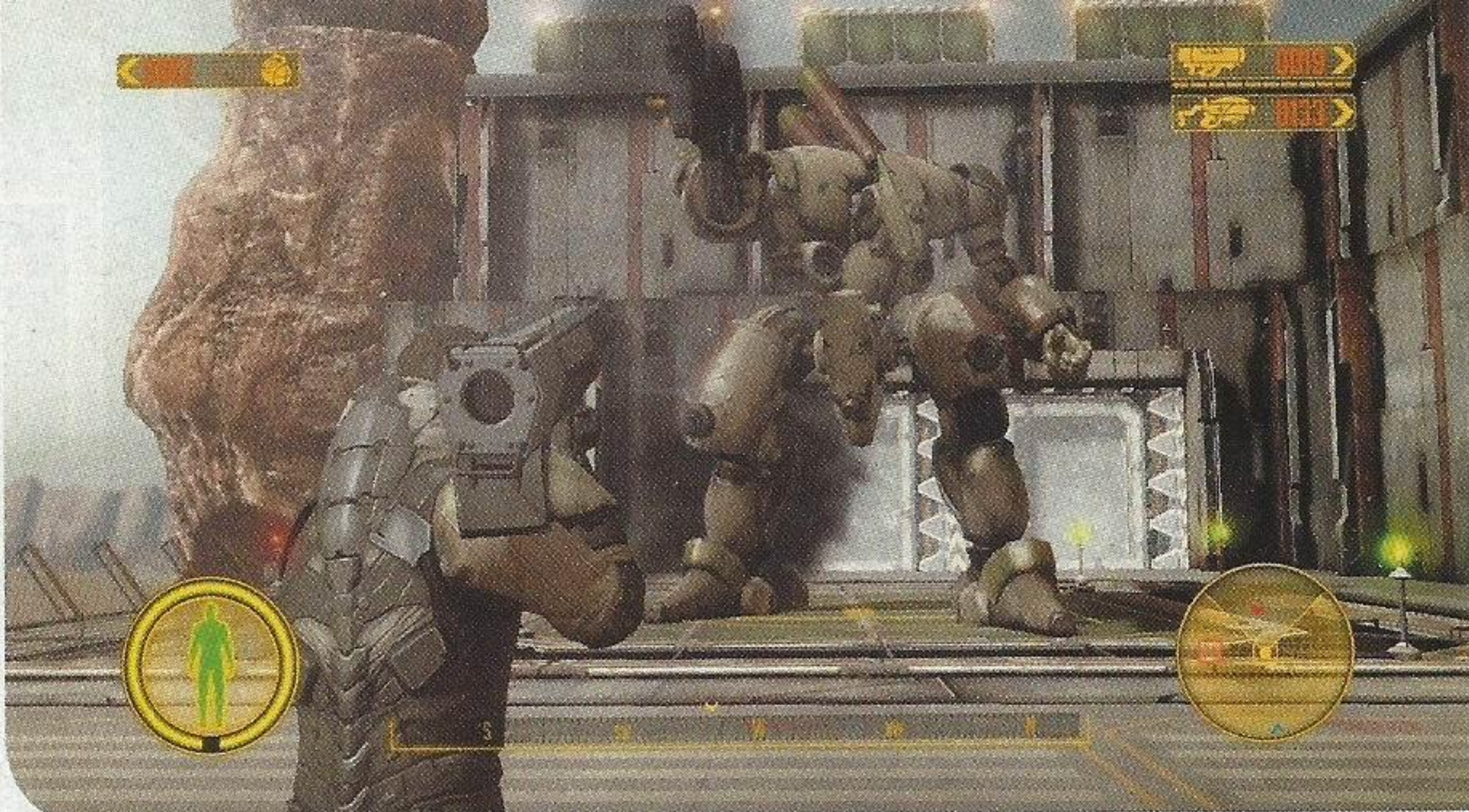
ZŁOTA MALINA ZA SCENARIUSZ

Fabuła Front Mission Evolved, wbrew temu co sugeruje tytuł, niestety nie ewoluowała. Poznajcie młodego inżyniera Dylana

W dzisiejszych czasach wszystko jest możliwe. Fpsy zamienia się w rtsy i nikogo nie dziwi fakt, że gracze stawiają koszary w Halo Wars, zamiast walczyć na frontach Halo z giwerą w łapie. Pewne zmiany przyjmujemy bez marudzenia, z innymi nie możemy się do końca pogodzić – jak choćby z brakiem rzutu izometrycznego w Fallout 3. A co powiecie na przesiadkę z głębokiego, taktycznego JRPGa na prostą strzelaninę?

WOJENNY EYEPET

Historia Front Mission sięga odległego 1995 roku, kiedy to pierwsza część zadebiutowała na SNESie. Piętnaście lat później seria zmienia się nie do poznania. Zapomnijcie o strategicznej rozgrywce, a szykujcie się na plastry na palcach, bo kurczowe ściskanie spustów jest tutaj obowiązkowe. Będziecie pruć z karabinów aż do ich przegrzania i strzelać z samonaprowadzających rakiet niczym z fajerwerków podczas zakrapianego sylwestra. Jedyne taktyczne decyzje jakie Wam pozostaną, to zakup i wybór odpowiedniego sprzętu pomiędzy misjami. Tutaj faktycznie fanom zakręci się łezka w oku, bo maszyny bojowe dysponują potężnym hangarem części, dopalaczy (całkowicie legalnych) i uzbrojenia. Każdy miłośnik potężnych, krocących czołgów będzie też mógł je do woli pomalować i okleić. Przypominam, że w grze ukryte jest między innymi logo Kojima Productions, którym można przyozdobić swojego Wanzera. Raiden niestety nie znalazł się w składzie, choć cybernetyczny chłopak ma przecież spore doświadczenie w krojeniu stali na plasterki. Metal Gearów Rexa ani Raya również nie zauważyłem.



DZIESIĘCIU PANCERNYCH Multiplayer to przede wszystkim walki drużynowe, w których najważniejsze są unikalne zdolności. Gracze muszą wybrać różnorodne specjalizacje, by mieć szansę na zwycięstwo.



Ramseya. Jak na wrażliwego, może nieco nieogarniętego, ale genialnego bohatera przystało, odkrył on wynalazek, który my gracze znamy jako Bullet Time. Jego Wanzera potrafi spowolnić czas i zmasakrować bezbronnego przeciwnika. I choć to чудо jest dopiero w fazie testów, to Dylan nie ma wyjścia i staje do walki, gdy nieznane siły atakują jego miasto, zabijają mu ojca oraz niszczą windę orbitalną. Od razu zaznaczam, że scenariusz nie jest siłą napędową gry, a durne dialogi i stereotypowe (w najgorszym tego słowa znaczeniu) projekty postaci skutecznie psują przyjemność z grania. Nie ma co narzekać na upadek myśli japońskiej, bo producentem jest Double Helix Games, czyli amerykańskie studio, najwyraźniej zafascynowane w orientalne telenowe. Nie bardzo wiadomo kto, jak i dlaczego rozpoczyna konflikt zbrojny, ale strzela się fajnie, więc czemu nie przeorać paru składaków, gdy tak pięknie eksplodują?

DYWIZJA PIECHOTY OCHOTNICZEJ

Może z tym pięknem przesadziłem, ale chaos i zniszczenie, jakie na polu walki gwarantuje Front Mission Evolved może się podobać. Nie oszukiwałem Was z tymi plastrami, bo choć maszyna Ramseya jest

solidnych rozmiarów, to porusza się z zawrotną prędkością dzięki dopalaczom... Może ujmę to inaczej, Wanzera ma parę silników, dzięki którym śmiga jak młody gepard za dorodną antylopą. Z łatwością wymija salwy rakiet, choć trafienie przeciwników przy dużych prędkościach to nie takie proste zadanie. Wrogów jest prawdziwe zatrzęsienie, rozwalalem czołgi, wozy bojowe, wieżyczki, a nawet biedną, pocziwą piechotę (w oryginale Be-Pe-Pe – mam nadzieję, że NEO plus czytają fani Sapkowskiego) oraz oczywiście Wanzery w kilku odmianach. Z karabinami snajperskimi, bronią białą, ciężkimi działami i puszkami rakiet. Do rozłożenia na części tych wszystkich przeszkadzajek wystarczą karabiny i wyrzutnie pocisków, choć z czasem gra dostarcza bardziej zróżnicowany i fantastyczny arsenał. Zresztą każdy sam zdecyduje, co zamontuje na swojej maszynie wojennej.

Ciężko mi polecić Front Mission Evolved, bo nawet jeśli przymknę oko na prymitywną fabułę, to nie mogę przejść obojętnie obok słabej oprawy graficznej. Wypisz, wymaluj poziom PlayStation 2 zarówno w sferze audio, jak i video. Nie można cieszyć się tak słabymi modelami pojazdów i miejscówek w 2010 roku. I jeszcze raz mogę powtórzyć, że strzela się świetnie, ale to za mało, by zainwestować w taką rozrywkę. Najgorzej że fani, zazwyczaj potrafiący wiele wybaczyć swoim ukochanym seriom, nie mają tu czego szukać. ■■

OCENA 5.2/10

ROZPIERDUCHA NA POLU BITWY, GRZEBANIE W EKWIPUNKU
FABUŁA, BOHATEROWIE, GRA Z POPRZEDNIEJ GENERACJI

PRZERÓBKA STRATEGII NA STRZELANINĘ NIE WYDZIAŁA

Gdzie mój Wanzera?

Każdy pilot krocącego czołgu musi czasami z niego wysiąść. Czy to na obiad, czy do toalety. Dylan wychodzi dość często ze swojej ukochanej puszki i sieje ołowiem z podręcznych karabinów. Rozgrywka zamienia się wówczas w biednego krewnego Gears of War z niedopracowanym systemem osłon i do bólu liniowymi poziomami. Takie przerwinki podkreślają jak mocarne są Wanzery, bo Ramsey większość czasu spędza na poszukiwaniu apteczek i amunicji. Sam pomysł naturalnie należy ocenić na piątkę z plusem, ale jego wykonanie, tak jak i całej gry, to tylko trója z minusem.

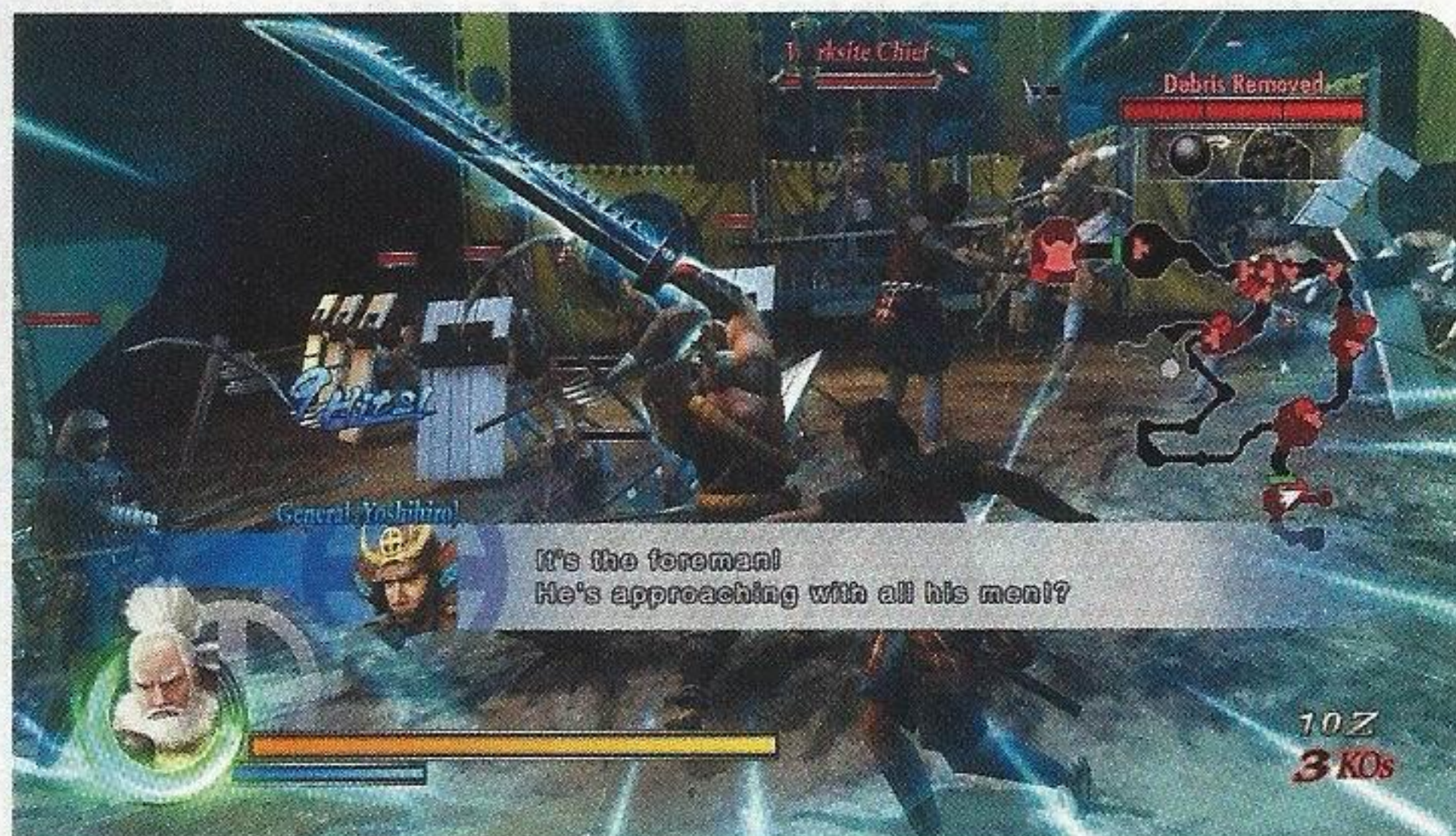


DWA WIECZORY Nie nastawiajcie się na długą kampanię. 8, maksymalnie 10 godzin i zobaczycie napisy końcowe. Trzeba odliczyć godzinkę filmików.





ŻOŁNIERZ NIE UMIEĆ MYŚLEĆ, UMIEĆ SIĘ BIĆ Inteligencja przeciwników ewolucyjnie lokuje ich między gatunkiem parape-tów, a dresami z podwórka. Pakują się pod ostrą aż miło, jedynie szefowie trochę bardziej kombinują. No dobra, troszkę.



SENGOKU BASARA SAMURAI HEROES

SŁABOŚĆ DO MAŁYCH PIERSI



txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Capcom
- PRODUCENT Capcom
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Prawie zapomnieliśmy o Devil Kings, a przecież to był całkiem przyzwoity slasher na PS2 – zarobił ocenę 7.4 w 84 numerze enplusa. Jeśli ktoś lubi dynastowarriorsowe klimaty, Sengoku Basara sprawdzi się w akcji idealnie. To całkiem udana i porządna sieka, choć podobnie jak Gonzo nie obraziłbym się, gdyby kosztowała poniżej stówki.

6/10

Jest dzisiaj równie niespotykana, co słabość do prostych, japońskich slasherów. Takie gry na starcie przegrywają obciachową oprawą i rozwiązaniami rodem z Muzeum Techniki, a przecież to one jako jedne z ostatnich noszą w sobie duszę arcade nieskalaną Zachodem. Sengoku Basara to trzecia część odpowiedzi Capcom na Dynasty Warriors, zapoczątkowanej przez znane nam z PS2 Devil Kings – sequel nie opuścił Kraju Kwitnącej Wiśni. Samurai Heroes nie jest żadną rewolucją w gatunku, ale ma w sobie kilka pomysłów, które tchnęły w nią miododajne soki.

Podobają mi się areny, po których nie trzeba biegać bez końca, aby natknąć się na jakichkolwiek wrogów – są zawsze na wyciągnięcie ręki trzymającej potężnego einhander. Gra często oferuje odskocznię od wyrzynania mięsa armatniego w postaci walk z szefami. Bardzo często bossowie objawiają się już na początku poziomu, kilka razy przed nami zwiewają, w trakcie walki starają się kombinować, by jak najboleśniej skarcić gracza. Są szybcy i mają specjalne ataki – potrafią na przykład „wyczarować” kolce wyrastające pod nogami bohatera. Ponadto zawsze otoczeni są chmarą popleczników, z którymi najlepiej jest rozprawić się zwabiając ich w okolice punktu strażniczego i niszcząc go – wywołana eksplozja pozbawia życia okoliczną florę i faunę, a nam zapewnia statystyki, które są powodem do dumy.

W MASŁO CZY W MARGARYNĘ?

Walki są proste i podstawowe ciosy sprawdzają się całkiem nieźle, a ich intensywność i dynamika pobudzająco działają na zmysły. Co prawda kilka razy zdarzyło się, że gra źle odczytywała kierunek, w którym chciałem wyprowadzić cios, ale to, co w Dynasty Warriors było niemal regularną, tutaj stanowi

od niej niechlubny wyjątek. Zastanawiałem się, czemu Samurai Heroes spodobało mi się dużo bardziej niż inne gry tego typu i na myśl przychodzi mi tylko jedno: sycące i płynne walki. Przeciwników nigdy nie ma zbyt wielu na ekranie, dzięki czemu animacja nie przycina i można odprężyć się na kanapie siekając kolejne ich zastępy. Jeśli dobrze nam idzie, punkty doświadczenia piętrzą się jak obietnice wyborcze, co szybko daje dostęp do potężniejszych ciosów i wymyślniejszych przedmiotów. Przyjemnie jest odpalić ognisty grad albo lokalny wybuch energii, kiedy liczni ofiar nie nadąża z liczeniem wrogów. Nawet w przypadku efektownych specjal nie zauważyłem żadnych zwolnień, choć zachodni developerzy zapewne z pobłażliwością patrzą na jakość grafiki. Nie ma tutaj połowy efektów znanych z ostatnich hitów, a zwykli przeciwnicy wyglądają jakby byli udanymi efektami eksperymentu klonowania na masową skalę. Ważne, że akcja zwalnia równie rzadko, co auta na niemieckiej autostradzie.

ROZRÓBA MIĘDZYMIASTOWA

W trakcie gry zwiedzimy okazały teren feudalnej Japonii i jak się okazuje to nie tylko Kraj Kwitnącej Wiśni, ale także Wyniosłych Wzgórz, Malowniczych Parków i Śnieżnych Zakątków. Splamionych Krwią oczywiście. Fabułę oparto o historię ojczyzny sushi,

jednak najwyraźniej nawet do tradycji można dołożyć tyle własnego materiału, aby zmienić jej nudne oblicze. Co prawda dialogi samurajów w wydaniu Capcomu nie mają za grosz sensu, są za to ponadprzeciętnie patetyczne, a osobiste emocje bohaterów i rozmach całości znakomicie uzupełniają walki.

Kilkanaście grywalnych postaci to odpowiednio szeroki wachlarz. Ich projekty wykręcają umysł na lewą stronę i momentalnie nasze myśli zaczynają biec skośnie. Poznajcie Ishidę Mitsunarię, srebrnowłosego emo-samuraja i Saikę Magoichi, pannę ubraną w błyszczące lateksy z pistoletami – to tylko czubek góry lodowej. W swojej kategorii Basara jest tytułem topowym, ale pełna cena to przesada. Warto uzbroić się w cierpliwość i zasilić konta Capcomu, gdy gra stanie się.

OCENA 7.0/10
DYNAMICZNA, PŁYNNA, PRZEMYŚLANA
OPRAWA, DEBILIZM WROGÓW
Z ZIEMI JAPŃSKIEJ DO POLSKIEJ

Nie ma musu

Dla mnie zawsze grywalna japońszczyzna będzie duszą gier konsolowych, esencją wszystkiego, co określamy jako rozrywka video. Katakana na okładce N+ to nie przypadek. Z drugiej strony nie przestanę zauważać ułomności części produkcji naszych skośnych braci, choć kibicuję im równie mocno, co Realowi Madryt od kilkunastu lat. Sengoku Basara nie jest kolejnym średniakiem, ani słabizną; to konkretny tytuł skierowany do wąskiej grupy odbiorców. Łapiecie się?



OBOK SIEBIE Można grać w dwie osoby na jednej konsoli, ale mimo usilnych poszukiwań nikt z redakcji nie był chwilowo zainteresowany. Rozumiecie, nowa FIFA.

**PLAYSTATION
MOVE**
WYKORZYSTUJE

A photograph of Kobe Bryant in a Los Angeles Lakers jersey, number 24, in a dynamic pose. The jersey is purple with yellow trim and the word "LAKERS" in yellow. The number "24" is white with purple trim. He is wearing a gold chain and has a determined expression. The background is a solid red color.

PS3 | XBOX360

[illegible]

Powinniście zobaczyć Miela grającego w Fifę. Niezależnie od meczu i wyniku, zawsze pod adresem gry lecą niecenzuralne słowa. Mielczarz wyzywa zawodników, sędziego, kibiców, twórców gry i swojego przeciwnika (**przeciwnika nie! – miel**). Ale gra dalej, bo mimo wszystko to uwielbia. Ja z kolei nawet dostając 0-5 zachowuję spokój. Dlaczego o tym piszę? Bo przy NBA 2K11 zamieniam się w Miela. Każdą stratę, każdy nieudany rzut komentuję wiązką słów powszechnie uznawanych za obelżywe, a po przegranym meczu rozważam poważnie rzucenie padem o ścianę albo wyrzucenie konsoli za okno (mieszkam na dziesiątym piętrze). Ale gram dalej i będę grał, choćbym miał trafić do psychiatryka, ponieważ to najlepsza i najmłodniejsza symulacja koszykówki jaką stworzyła ludzkość. Jest przynajmniej tak genialna jak nowa Fifa – wiem, bo zmierzyłem, ale nie pytajcie jak. Kocham tę grę i nienawidzę jej jednocześnie.

Autorzy nie rozdrabniali się, skoro w łapy wpadła im licencja samego Michaela Jordana. Ta gra to najwspanialszy pomnik wystawiony ikonie koszykówki, a przy tym cudowny prezent dla graczy. Już sam początek zwala z nóg: jeszcze zanim pojawi się ekran tytułowy albo menu główne, gracz trafia na parkiet. Kamera pokazuje Jordana wychodzącego z tunelu i pytającego: „Jesteś gotów?”, a zaraz potem rozpoczyna się pierwszy finałowy mecz z 1991 roku pomiędzy Chicago Bulls i Los Angeles Lakers. A dokładniej pomiędzy Michaeliem, a Magikiem Johnsonem. Są historyczne składy, koszulki i logosy, a do tego rewelacyjny komentarz, dopasowany do tamtych czasów. Prezenterzy rozmawiają o minionym sezonie,

Zresztą w całej grze znawcy odkrywają tysiące detali i smaczków. W prostu cudo. Co więcej, dotyczy to także wszystkich dziesięciu Jordan Challenges, w których należy powtórzyć wyczyny MJ-a w historycznych potyczkach. Potraficie zdobyć ponad sześćdziesiąt punktów młodym Jordanem przeciwko Birdowi i jego Boston Celtics? Albo rzucić sześć trójek w jednej połowie przeciwko Portland Trail Blazers? Jest nawet mecz nazwany „The Flu”, kiedy to Michael grał z prawie czterdziestostopniową gorączką, a i tak poprowadził Bullsów do zwycięstwa. Nie jest łatwo wypełnić wszystkie warunki wyzwań, ale naprawdę warto, ponieważ ich ukończenie odblokowuje tryb, w którym można sprawdzić jak MJ poradziłby sobie w dzisiejszej NBA (**podobno twierdzi, że rzuciłby po sto punktów w meczu – miel**). Da się również rozgrywać mecze pomiędzy historycznymi drużynami – Chicago Bulls występują w kilku wersjach zależnie od sezonu, a oprócz nich znajdziecie kilku największych przeciwników Byków. Jak na przykład Jazzmanów z Malonem, Stocktonem i Hornackiem. Właśnie na tamte lata przypada moja największa fascynacja NBA,



JORDAN

THE ARRIVAL

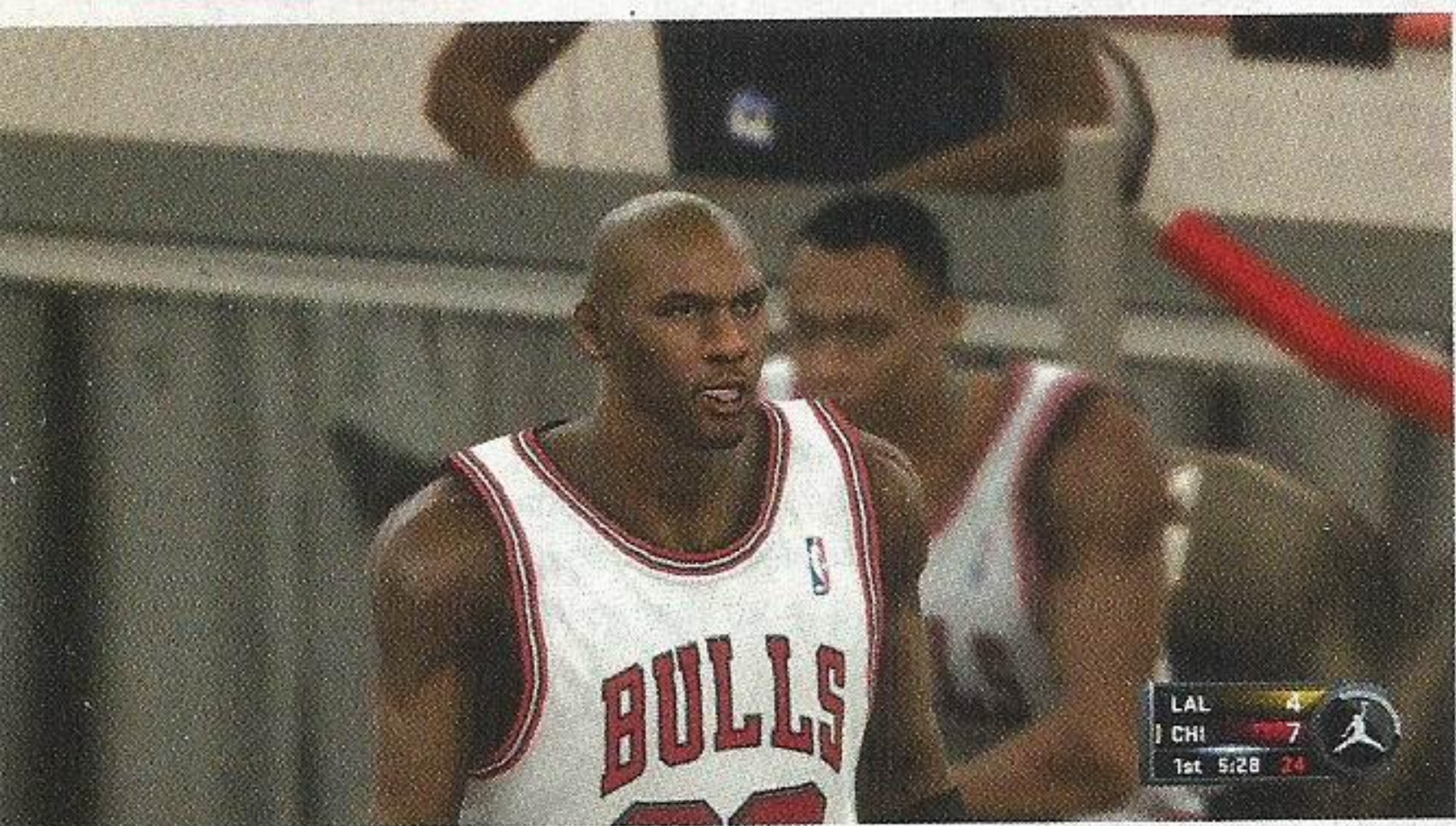
APRIL 26, 1982 • CHICAGO
Jordan's Amazing Appearance in Bulls' First Playoff Game

Jordan made his mark with this 63 point playoff game against a heavily favored Celtics team.

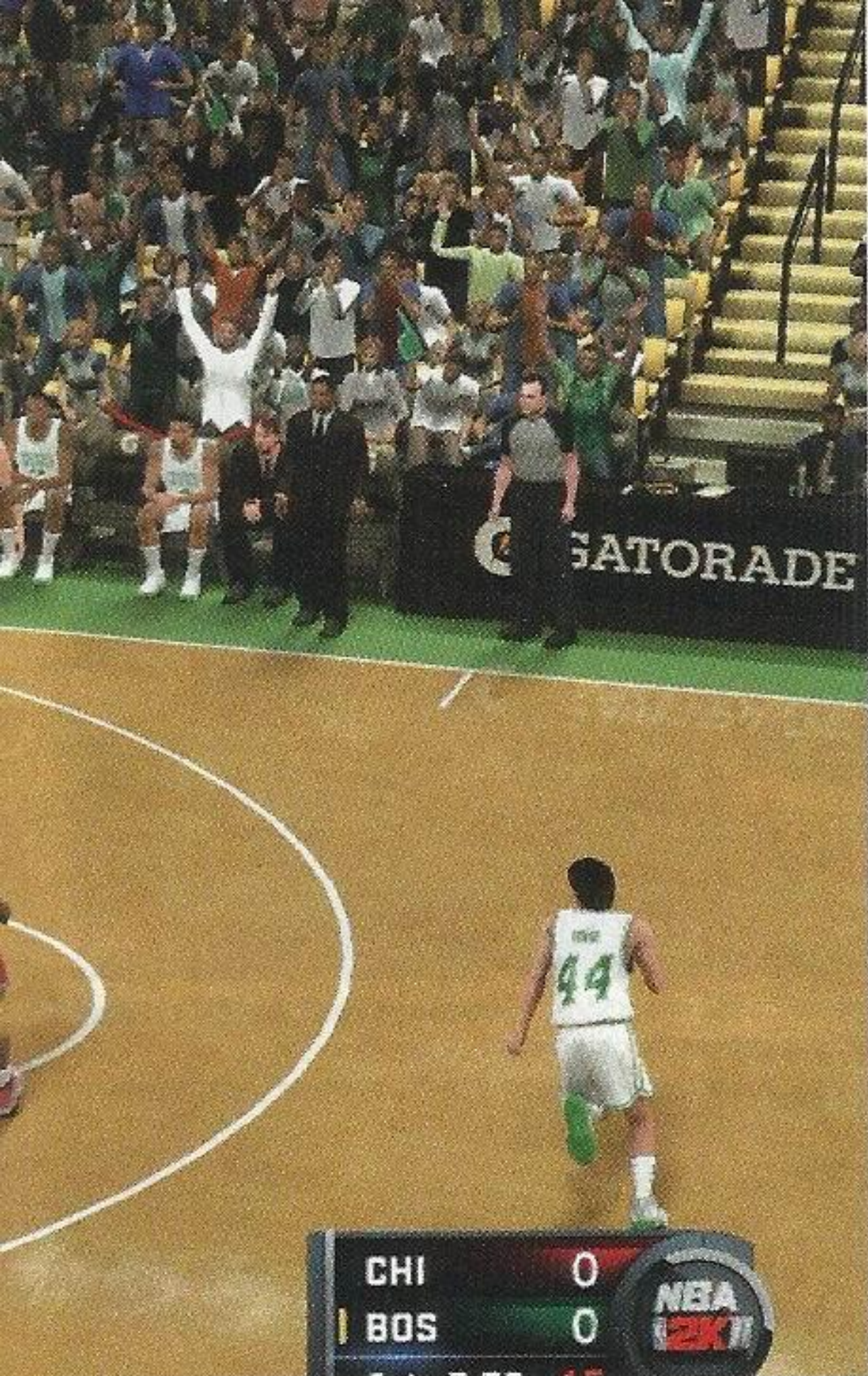
YOUR CHALLENGE:
 Score 63+ points
 Shoot 50%+ from the field
 Record 6+ assists



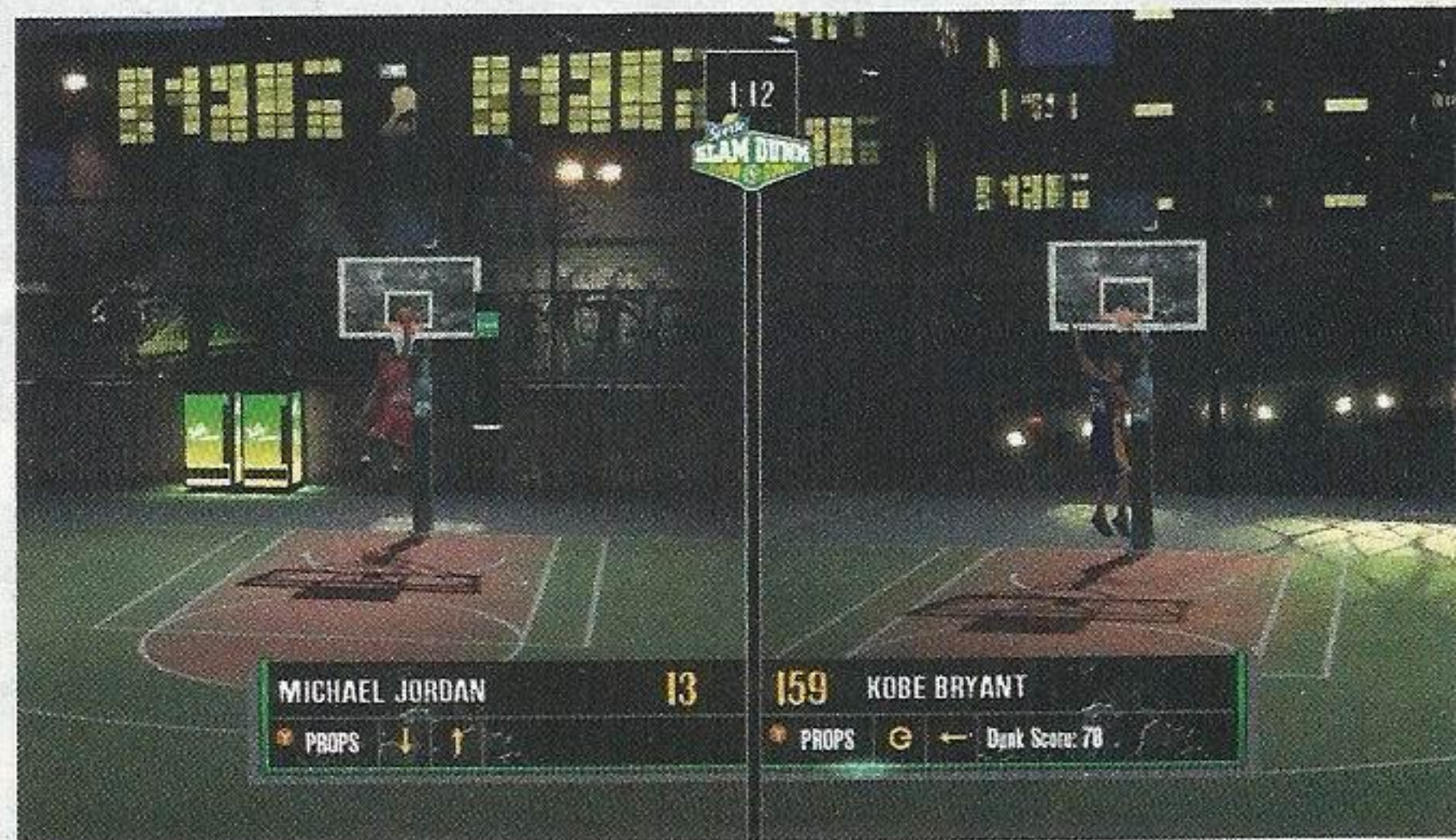
NBA 2K11 wygląda jak prawdziwy mecz koszykówki – wiem, że to wyświechtany frazes, ale w tym przypadku prawdziwy jak nigdy przedtem. Animacja zawodników to absolutny majstersztyk, a do tego zadbanie o indywidualizację graczy, więc można zobaczyć zachowania typowe dla poszczególnych koszykarzy. Oczywiście najwięcej uwagi poświęcono Jordanowi, który zależnie od sezonu nieco inaczej wygląda, ale o pozostałych gwiazdach i gwiazdkach również nie zapomniano. Generalnie jeśli chodzi o przywiązanie do szczegółów, NBA 2K11 pozostawia wszystkie inne gry sportowe w tyle. Komentatorzy, hale, zawodnicy, widzowie, powtórki – wszystko to jest na najwyższym poziomie. Pomeczowa prezentacja najlepszego gracza to już w ogóle widowisko audio-wizualne! Pokazywane są nie tylko celne rzuty, ale też przechwyty, zbiórki, asysty, a nawet grymasy zadowolenia bądź złości, a to wszystko dopasowane do muzyki oraz z nałożonymi efektownymi filtrami. W jednym ujęciu wszyscy poza MVP są czarno-biali, w następnym podkreślony jest tylko jeden kolor (np. zielony w Bostonie). A wiecie, co się dzieje, jak



ZAMIERZCHŁE CZASY Powyżej widzicie ustawienie kamery tradycyjne dla serii, jednak od jakiegoś czasu już nie podstawowe. Swego czasu – tak gdzieś przy początkach Dreamcasta – stanowiło jednak nie lada rewolucję.



SZYBCIEJ PANIE Chociaż wszelkiego rodzaju przerywniki w trakcie meczu budują klimat, to niektóre z nich chciałoby się szybciej przeklikać



RÓG OBFIŁOŚCI Tegoroczne NBA to również szeroki wachlarz trybów zabawy. Jest obowiązkowy zestaw karier, sezonów, turniejów, meczy online i innych atrakcji.

puścić klip drugi raz? Zobaczcie zupełnie nową prezentację! Do tego są jeszcze najlepsze zagrania pozostałych zawodników oraz zestaw efektownych screenshotów. Tak rewelacyjnej otoczki nie widziałem nigdzie i pewnie długo nie zobaczę.

Warto też pochwalić modele sportowców. Wprawdzie wciąż nie wszyscy są do siebie uderzająco podobni, ale dotyczy to garstki koszykarzy. Najważniejsze, że wyglądają jak prawdziwi ludzie. Doskonale oddano muskulaturę zawodników, można by pomyśleć, że poszczególne mięśnie to obiekty 3D. Dodajcie do tego stróżki potu ściekające po skórze oraz naturalnie zachowujące się stroje, by mieć pełen obraz tego przepychu. Szkoda tylko, że trenerzy i rezerwowi nadal wyglądają wyraźnie gorzej – kamerzysta często ich pokazuje i wtedy widać różnicę.

z poziomów trudności. Trzeba trochę potrenować, by nauczyć się wchodzić pod kosz czy pakować, ponieważ konsola umiejętnie zagęszcza strefę. Za to w ataku bezlitośnie wykorzystuje błędy w kryciu i podwojenia, kiedy jeden zawodnik pozostaje wolny. Jest ciężko, coraz ciężiej, ale tak właśnie wyglądają mecze NBA. No może z jednym wyjątkiem – skutkiem ubocznym utrudnionych podań jest fakt, że szybka kontra jest bardzo, ale to bardzo trudna do przeprowadzenia. W związku z tym często się z niej rezygnuje, by nie ryzykować straty piłki, co z kolei odbija się negatywnie na dynamice rozgrywki.

NIE OGARNIAM

Z NBA 2K11 mam właściwie tylko dwa problemy. Pierwszy wiąże się ze wspomnianymi stratami,

i ogromnej frustracji. Przynajmniej jest czego się uczyć – zakładka Advanced Controls zawiera ilość tekstu odpowiednią dla przygodówki albo erpega, a nie gry sportowej. Dla mnie odrobinę mija się to z celem, ale jak ktoś lubi łamać sobie palce, będzie miał zajęcie na długie tygodnie. Jestem zwolennikiem intuicyjnych rozwiązań, jakim jest IsoMotion. Generalnie chodzi o drybling wyłącznie za pomocą lewego analoga. Sterowanie jest bardzo czute i nawet najmniejsze wychylenia powodują efektowne i naturalnie wyglądające zwody, przydatne przy „łamaniu kostek” defensywie przeciwnika.

BESTEST EVER

Zdaję sobie sprawę, że te drobne bolączki, o których wspominałem, można rozwiązać albo solidnym treningiem albo grzebiąc w ustawieniach rozgrywki (jak zawsze, da się zmodyfikować praktycznie każdy aspekt gry). Dlatego nie mają one większego wpływu na ocenę, która musi być i jest bardzo wysoka. Dzięki aktualizacji składów online można praktycznie bawić się tą pozycją bez końca. Szczególnie, że nie widzę opcji, by za rok autorzy przebili samych siebie. No sorry, ale nic bardziej kultowego od Michaela „Air” Jordana nie znajdą. Na szczęście to nie nasz problem. My możemy w domowym zaciszu przenieść się na parkiety najlepszej ligi koszykówki świata. I tylko jeśli będziecie we Wrocławiu, uważajcie na wyrzucane z okien konsole. Nienawidzę tej gry. Ale ją kocham. ■■

OCENA

9.5/10

■ MJ, OPRAWA, MJ, REALISM, MJ, DROBNE SMACZKI. I MJ STRATY MOGĄ IRYTOWAĆ, OKAZJONALNE PROBLEMY Z PODANIAMI
JEST FIFA 11 I JEST NBA 2K11

NIE WIDZĘ OPCJI, BY ZA ROK AUTORZY PRZEBILI SAMYCH SIEBIE. NO SORRY, ALE NIC BARDZIEJ KULTOWEGO OD MICHAELA „AIR” JORDANA NIE ZNAJDĄ

REALISM – I HAZ IT

Sama rozgrywka również stała się bardziej realistyczna. Szczególnie widać to na przykładzie podań, które, podobnie jak w nowej Fifie, znacząco utrudniono. Zostałem przykładnie ukarany, gdy starym zwyczajem po straconym koszu szybko podawałem na połowę przeciwnika. Teraz próba posłania piłki do zawodnika stojącego daleko, tyłem bądź dobrze krytego kończy się w dziewięćdziesięciu procentach stratą i najczęściej skuteczną kontrą rywala. Tutaj będziecie się cieszyć nie tylko ze zdobytych punktów, ale też – lub przede wszystkim – z celnych podań.

Jakby tego było mało, przeciwnik gra teraz o wiele inteligentniej w defensywie i to na każdym

które w pewnym momencie zaczynają niezmiernie irytować. Oczywiście, rozwiązaniem jest zachowanie pełnego skupienia przez cały czas trwania meczu, ale łatwiej powiedzieć niż zrobić. Druga sprawa to podania. Odkąd pamiętam, w koszykówkach zdarza się, że mimo mojej całkowitej pewności, iż wskazałem analogiem właściwego zawodnika, podaję do kogoś zupełnie innego. W NBA 2K11 pomyłki te zminimalizowano, ale wciąż są obecne. Wyjściem z sytuacji jest podawanie prawym analogiem, które byłoby fajne, gdyby nie to, że wymaga jednoczesnego przytrzymania RB/R1 – bez tego galka odpowiada za rzut. Nie muszę chyba dodawać, że jakkolwiek pomyłka w tym aspekcie równa się stracie piłki

Zostań mistrzem



W tekście napisałem sporo o otoczce, ale wciąż nie wyczerpałem tematu. Prawdziwe show zaczyna się, kiedy włączycie tryb Association lub My Player. W pierwszym przypadku przydzielacie zawodnikom role w zespole, jak chociażby gwiazda, zmiennik czy wieczny rezerwowi, które wpływają na poziom zadowolenia graczy, a w konsekwencji na nastroje w drużynie. Podobnie działają konferencje prasowe w My Player. Dziennikarze zadają graczowi (całkiem sensowne) pytania, a odpowiedzi mogą wpływać na to, jak będzie postrzegany w zespole. Wiadomo, nielubiani dostają mniej podań. Zwieńczeniem prezentacyjnego tortu jest natomiast obecność Baracka Obamy przy wręczaniu pucharu.



POSZARPANIEC Choć stylu grze odmówić nie można, to trudno nazwać ją piękną. Rażą w oczy przede wszystkim poszarpane krawędzie obiektów.



A SHADOW'S TALE

TYLKO CIEŃ TEGO, CZYM MOGŁA BYĆ



txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Hudson Soft
- PRODUCENT Hudson Soft
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■
MIOD ■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■

MIEŁU: Zabawy z oświetlaniem poziomów pod różnym kątem, o których pisze Kaxi, widziałem wcześniej w demie Echochrome II, ale szacunek za pomysł zaimplementowania ich w platformówce. Że też wcześniej nikt na to nie wpadł. Szkoda, że autorzy nie odważyli się uczynić bohatera bezbronny. Chowanie się w ciemnościach przed wzrokiem przeciwników bardziej pasowałoby do tej gry. Najbardziej rozczarowała mnie fabuła. Nie oczekiwałem wyjaśnienia wszystkich tajemnic, ale dowiedziałem się mniej niż po przejściu ICO czy SotC. Naciągane 7/10

To dość dziwne, że podczas generacji, w której królują coraz bardziej spektakularne strzelaniny, wyszedł z cienia tak zaniedbany gatunek, jakim są dwuwymiarowe platformówki. Limbo, Braid, A Boy and His Blob, by nazwać chociaż kilka z nich, dowodzą tego najlepiej. A Shadow's Tale wpisuje się doskonale w ten trend: cieszy oko nieprzeciętną stylistyką, intryguje tajemniczym światem gry, a przede wszystkim zmusza do wysiłku szare komórki.

WIICO

A Shadow's Tale do złudzenia przypomina kultowe ICO. Nie, nie rozgrywką, ale stylistyką. Rozjaśnione barwy i intensywne, ale jakby nieco przymglone światło nie dają się pomylić z niczym innym. Osobiście mi to nie przeszkadza, ponieważ dzięki temu gra wygląda nietuzinkowo, a od premiery ICO minęło przecież sporo czasu. Taki styl pozwala też grafikom podkreślić to, co w tym tytule najważniejsze – cienie. Gracz steruje bowiem cieniem chłopca oddzielnym od ciała, w związku z czym może poruszać się tylko po cieniach. Wszelkie platformy, mosty i półki tworzą na ścianach świat dwuwymiarowych kształtów, w którym toczy się rozgrywka. Początkowo trudno się przyzwyczaić, że należy zwracać uwagę na to, co dzieje się w tle, a nie na pierwszym planie. Daje to pewne poczucie świeżości, które niestety szybko przechodzi i pozostaje jedynie cień początkowej ekscytacji.

OŚWIECENIE

Solą A Shadow's Tale są zagadki wymagające manipulowania światłem. W narzuconych momentach pojawia się możliwość zmiany kąta padania promieni, dzięki czemu cienie oddalonych od siebie platform mogą się zetknąć albo wręcz przeciwnie – w blokującej przejście ścianie pojawi się wyrwa.



Szczególnie efektownie prezentują się sekcje, w których można wybierać, z której strony ma być oświetlony świat gry. Przypomina to nieco obracanie kamery o dziewięćdziesiąt stopni, ale ma dużo dalej idące konsekwencje, gdyż zmienia diametralnie ułożenie cieni. Rewelacyjnie wygląda także efekt bujającej się żarówki, kiedy to kształty zaczynają się wydłużać i skracać na przemian.

Niestety – wśród tych blasków są również cienie. Gra wprowadza sporo ciekawych patentów, ale nigdy nie wykorzystuje w stu procentach ich potencjału. Dość szybko puzzle przestają zaskakiwać pomysłowością, a graczowi pozostaje wykonywanie tych samych czynności. Do tego sporo tu przesuwania dźwigni i innych podobnych czynności, które nie wykorzystują nic a nic z oryginalnego konceptu gry.

CHŁOPCZYK I JEGO MIECZ

Na grę cieniem kładzie się również walka – wydaje się wsadzona nieco na siłę. Główny bohater, zwany po prostu chłopcem, ma do dyspozycji mieczyk, za pomocą którego musi walczyć z pajakami i innymi stawonogami. Niestety potrafi wykonać tylko

KRÓTKO CZY DŁUGO? Dojście na szczyt wieży nie powinno zająć Wam więcej niż pięć i pół godziny, ale to nie kończy przygody z grą. Z pewnością po drodze ominiecie sporo sekretów, poukrywanych w nieco metroidowym stylu, do których warto będzie wrócić.



jedno trzyciosowe combo, a do tego nie umie blokować, przez co starcia stają się może nie tyle trudne, co irytujące i nużące. Gra byłaby lepsza, gdyby ten element wyrzucono i zostawiono tylko wrogów, do pokonania których należy wykorzystać otoczenie i rzucane cienie. Skoro postawiono na zagadki i zabawę źródłami światła, trzeba było skupić na tym całą uwagę, a nie rozmięniać się na drobne.

Nie mogę powiedzieć, że A Shadow's Tale to gra kiepska, bo mimo wszystko potrafi kilka razy zaskoczyć, a także zachęcić gracza do pozostania przed telewizorem i wyczekiwania na to, co gra zaserruje w kolejnej planszy. Szkoda tylko, że gra więcej obiecuje, niż tak naprawdę dostarcza. Mam wrażenie, że dużo lepiej sprawdziłaby się jako pozycja do ściągnięcia, a nie pudełkowy produkt w pełnej cenie. Mimo to nie mogę odmówić jej pewnej magii, więc istnieje cień szansy, że akurat Tobie spodoba się bardziej. ■■

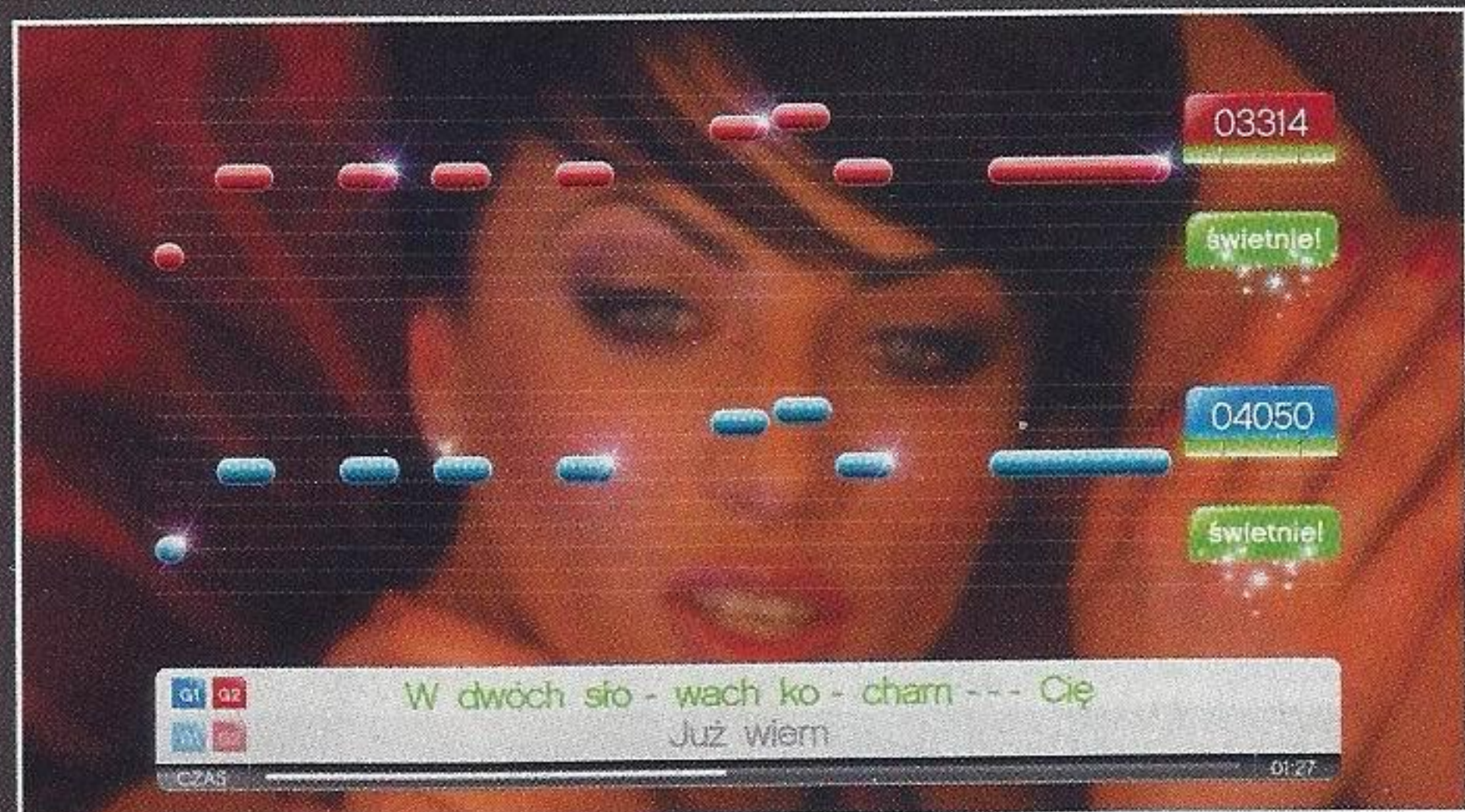
OCENA 6.4/10

■ POMYSŁ, ZABAWA ŚWIATŁEM, STYLÓWA OPRAWA
■ NIETYKORZYSTANY POTENCJAŁ, IRYTUJĄCA WALKA

POZOSTANIE W CIENIU LEPSZYCH PLATFORMÓWK

Na szczycie wieży

Gra od samego początku intryguje. W intrze widać, jak cień zostaje oddzielony od ciała przez przerażającego kata na szczycie wielkiej wieży, a następnie zrzucony na sam dół. Cień wspina się więc z powrotem, by połączyć się ze swoim właścicielem. Dlaczego spotkała go taka kara? Kim jest zamaskowany oprawca? Dlaczego zbudowano tę wieżę? Pytań rodzi się całkiem sporo, a przemyślenia chłopca, które serwuje gra, nie przynoszą odpowiedzi. Aurę tajemniczości podtrzymuje niepokojąca, lekko psychodeliczna muzyka. Ostateczne niewiele się wyjaśnia, a te wszystkie tajemnice okazują się służyć tuszowaniu braku pomysłu na fabułę.



SINGSTAR POLSKIE HITY 2

DZWOŃCIE PO ZNAJOMYCH, NOWY SINGSTAR W MIEŚCIE



txt: GONZO

PS3 | PS2

WYDAWCA Sony
PRODUCENT Sony
LICZBA GRACZY 1-2
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Ja też chciałbym drugi zestaw 80s' albo najlepiej SingStar Polish Punk, ale na razie trzeba się zadowolić Polskimi Hitami 2. „Milliony monet” to największy killer, chociaż znajomi nie wręcali się tak bardzo jak niegdyś w „Somebody Told Me” Killersów. Dziwni jacyś. Wersja na PlayStation 3 jest lepsza, bo na płycie znalazło się pięć piosenek więcej niż na PS2, w tym wspomniane przez Gonza „Miał być ślub”, czy „Chodź, Przytul, Przebac”. Tak już będzie, więc chyba czas najwyższy schować peesdwójkę do szafy i kupić PS3, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście. 7/10

Na wstępie przeproszam znajomych za moje wykonania kawałków Natalii Lesz i Gosi Andrzejewicz, ale najwyraźniej nie jest mi pisana kariera piosenkarza. Polskie Hity 2 zawierają same kawałki popowe, czasem delikatnie ocierające się o inne gatunki muzyczne, ale jeśli w planie dnia nie macie słuchania popularnych rozgłośni radiowych, to raczej nie będziecie znać słów. Z melodiami powinno być łatwiej, bo po dłuższym posiedzeniu z nowym SingStarem miałem wrażenie, jakbym śpiewał same refreny.

Nie mam pojęcia, czy dalej teksty większości polskich piosenek pisze Jacek Cygan, ale jeśli tak to gratuluję, bo wznosił się na wyżyny prząsności. Uszczypliwość na początku nie wróży najlepiej, ale wszystko przez to, że na początku kojarzyłem tylko kilka piosenek, a znajome uświadomiły mi, że to „klasyki gatunku”. Monika Brodka ze swoim „Miał Być Ślub” to dobry pomysł na początek imprezy, potem polecam coś trudniejszego – Goya i „Tylko Mnie Kochaj” nadaje się idealnie. Dwa kawałki zazwyczaj wystarczają, żeby przekonać nieobeznanych w temacie do karaoke, wtedy można odpalić niekwestionowany hit zestawu: „Milliony Monet” Mroza. Impreza rozkręcona, trzeba znaleźć podobne szybkie kawałki. Niestety, Polskie Hity 2 to głównie delikatne, spokojne utwory o miłości, trzeba naszukać się czegoś szybszego. Edyta Górniak mówi mi, że „To Nie Tak Jak Myślę”, Doda swoim „Nie Daj Się” dodaje otuchy w poszukiwaniach, ale dopiero Candy Girl krzyczy „Yeah” i ze szczęścia płyną łzy, jak w piosence Sashy Strunin. Sara May podsumowuje, że cały zabieg zajął mi 7 minut, co na imprezie jest mgnieniem oka. Andrzej Piaseczny wzywa „Chodź, Przytul, Przebac”, więc szybko puszczam w jego ramiona Łukasza Zagrobelnego z „Mówisz i Masz”. Zadowolony kończę zabawę z Polskimi Hitami 2, a Ania Wyszkoni nuci jeszcze na koniec „Z Ciszą Pośród Czterech Ścian”. Doda wyjaśnia, że przeżyłem „Katharsis”.

Kilka niewątpliwych hitów świetnie nadaje się do reklamowania gry, tylko moim zdaniem nie są one w stanie uciągnąć całości i warto mieć inną część w pogotowiu. Dziwnym doświadczeniem jest zauważenie, że wśród znajomych większość zna słowa każdej z 25 zawartych na płycie piosenek. Chyba wolałem tego nie wiedzieć... ■■

OCENA

+ MOŻNA DOSZKOLIĆ SIĘ Z POLSKIEGO POPU, NISKA CENA
■ MNIEJ ZNANYCH KAWAŁKÓW NIŻ W PIERWSZEJ CZĘŚCI

EDZIA, DODA, MROZU I TY!

7.0/10



ALAN WAKE: PISARZ

► Xbox 360 (XBLA) // Remedy // 800 MSP

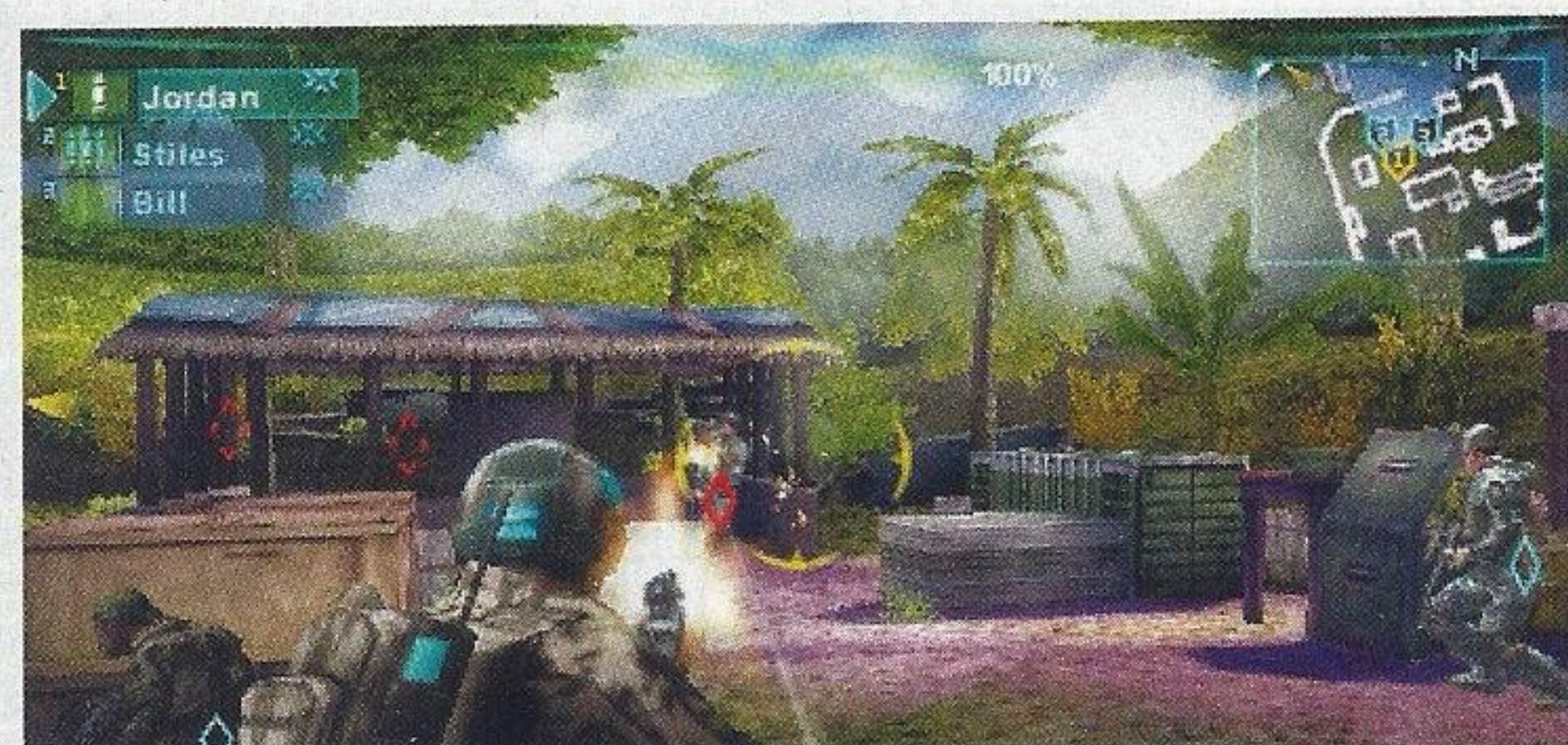
Poznałem jedyne, prawdziwe i ostateczne zakończenie Alan Wake. Czy czuję się spełniony? Nie, bo strzelanie miało być dodatkiem, a nie zmorą tego psychologicznego dreszczowca. Czy zrozumiałem fabułę? Nie, nadal nic nie ogarniam, choć mam pewność, że Game Over to Game Over i nie należy wyciągać kasy na epizodyczne zakończenia.

Zespół Remedy przekombinował, przez co fanom Alan Wake pozostanie podobny niesmak, jak miłośnikom serialu Lost. Wszystkich oczywiście nie da się zadowolić, zawsze ktoś będzie narzekał, ale ostatni dodatek na dobrą sprawę nic nie wyjaśnia. Czy to dlatego, że DLC miało być więcej? A może producent chciał pozostawić graczy z poczuciem, że to jeszcze nie koniec tej historii? Tak czy inaczej, pod względem fabuły ciężko mi pozytywnie pisać o Pisarzu. Dialogi schodzą w nim na drugi, a może nawet i trzeci plan.

Recenzując Sygnał zachwyciałem się surrealistycznymi poziomami, ale nie spodziewałem się, że może być jeszcze ciekawiej. Co powiecie na karuzelę zbudowaną z budynków, czy wręcz fragmentów miejscówek, po której musi wspinać się główny bohater? A tak, zapomniałem dodać, że ona się porusza, więc podłoga z sufitem zamieniają się miejscami co kilkadziesiąt sekund. Nie mniejsze wrażenie zrobiła na mnie trąba powietrzna, która porwała dziesiątki pojazdów. Gdy znalazłem się w jej centrum, miałem sporą zagwozdkę jak się z niej wydostać. Tak skonstruowanych poziomów jest więcej i pod tym względem jestem zadowolony z Pisarza. Niestety twórcy Max Payne zmusili mnie do zbyt częstego korzystania z broni palnej, a finałowa walka to już zdrowe przegięcie.

Cieszę się, że to koniec, bo ostatnie DLC zahacza już o fabularny bełkot. Podobają mi się pomysły na rozgrywkę, ale za dużo w niej strzelania. Sygnał był mimo wszystko spokojniejszy i bardziej nastrojowy. Dlatego i niższa ocena; w Alan Wake najważniejszy był klimat i historia, a nie częste pociąganie za spust. Teraz pozostaje czekać na część drugą. Oby krócej niż na pierwszą. ■■ Fax

7.0/10



TOM CLANCY'S GHOST RECON: PREDATOR

► PSP // Ubisoft

Naprawdę, Ubi? Wydajecie tak koszmarnie wyglądającą, toporną, niegrywalną strzelankę tpp na PSP i nie wstyd Wam jej firmować swoim logosem? No to fajnie, bo dawno już nie miałem okazji zdemolować jakiejś szmiry w recenzji, a nie chciałbym wyjść z wprawy w fachu crapmastera.

Trzyosobowy oddział Duchów trafia do Sri-Lanki i ma tam ubić jakiegoś złego lamusa. Tak, lamusa, bo otoczył się bandą idiotów, którzy dają się z łatwością zająć z flanki; korzystanie z osłon to dla nich czarna magia; stoją w grupce obok siebie zamiast się rozproszyć, więc jeden granat załatwia problem; w ogóle stoją i ani myślą uciec, nawet gdy już przyjmą kilka strzałów, więc teoretycznie walka z nimi to nie jest jakaś wielka filozofia. Czemu teoretycznie? Ano dlatego, że gra ma zwalone sterowanie, do którego kompletnie nie da rady przywyknąć.

Darujmy sobie powtarzanie po raz milionowy, że strzelanki tpp się nie sprawdzają na PSP, bo konsolka nie ma dwóch analogów. To nieprawda, czego dowiodło Resistance: Retribution. Obłożenie przycisków w Recon to jakiś koszmar. Kto wymyślił żeby celowanie przypisać pod X? A zmianę postaci pod trójką? Aż zbyt często wciskałem nie ten przycisk co trzeba, często alarмуюc wrogów o swojej obecności, a jeszcze częściej tracąc w ten sposób życie, bo w ferworze walki zamiast strzelać przeskakiwałem do ciała innego Ducha. Nie zliczę ile razy przypadkowo kazałem partnerom podejść do mnie, a ci bez namysłu wychodzili zza osłony prosto pod lufy karabinów nieprzyjaciół. Ta gra powinna mieć podtytuł „Zabijając pikselami” – w Painsie bym namiętnie ładniejsze otoczenie, ale autorom należy się trofeum za wygląd postaci ratowanych przez Duchy. To już pecetowy FX Fighter sprzed kilkunastu lat miał lepsze modele ludków. Klatki animacji ruchu takiego stwora pijany drwal policzyłby na palcach jednej ręki. Tylko bohaterowie wyglądają nawet nieźle, ale generalnie z kilometra widać, że to tania podróbka SOCOMa, dlatego radzę omijać ją szerokim łukiem. ■■ Mielu

3.0/10

PES 2011 PRO EVOLUTION SOCCER



txt: GULASH

PS3 | XBOX 360

WYDAWCA Konami
PRODUCENT KCET
LICZBA GRACZY 1-4 (4)
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Tak bardzo wsiąknę w FIFA 11, że kompletnie nie mogłem wczuć się w nowe Pro Evo, ale w końcu się udało. I bardzo się z tego powodu cieszę, bo teraz widzę czego brakuje grze EA: Ligi Mistrzów, długich powtórek, mocnych i szybkich podań, mapowania zwodów. Do perfekcji sporo brakuje, ale Konami są na dobrej drodze. Wreszcie. 7/10

CO ROKU PES MA ODRODZIĆ SIĘ NICZYM FENIKS Z POPIOŁÓW

Co roku Seabass zapowiada rewolucję i tym razem... Faktycznie miała miejsce! PES 2011 jest najlepszy od lat, ale to wciąż za mało, by powalczyć z FIFA 11 o pierwsze miejsce na podium.

TRUDNE POCZĄTKI

Zaczynamy mecz i wita nas nowe, efektowne ujęcie kamery pod lekkim ukosem. Piłkarze są nieźle animowani, choć pod tym względem FIFA 11 wygrywa. Nie ma za to wątpliwości, że sylwetki i twarze w Pro Evo wyglądają świetnie. Początek zabawy robi wrażenie także prezentacją – menu są przyjazne dla użytkownika i estetyczne, a po kilku meczach cały czas rośnie zaciekawienie i chęć na więcej. To największa zaleta i wabik nowego Pro Evolution Soccer; nawet pomimo wad i niedoróbek (z wyliczenia których ta recenzja będzie się składać) chce się w niego grać. Magia powoli wraca do serii.

Podań trzeba się nauczyć. Wskaźnik siły widoczny teraz pod zawodnikiem przydaje się do oszacowania mocy zagrania, ale nawet po miesiącu solidnego grania miałem problemy z wyczuciem. Co prawda potwornie mocne podania dołem idą od nogi do nogi, ale fizyka piłki jest mocno dyskusyjna. Zagrana na skrzydło kula śmiga z prędkością światła tylko po to, żeby po zetknięciu z głową niemal zatrzymać się przy linii. Dośrodkowania to prawdziwe petardy, po których w polu karnym robi się prawdziwy chaos. Ciężko o rajdy skrzydłami, obrońcy zawsze zdążą doskoczyć do zawodnika, bo bronią dość agresywnie. Grając w PES 2011 przypomniało mi się słowo, którym przez lata określaliśmy PESa na PS2 – „random”. O ile w serii EA

coraz więcej zależy od gracza, jego skilla i umiejętności przewidywania, a nie od widzimisię konsoli – w Pro Evo sytuacja jest zgoła inna. Celne podania można wykonać stojąc tyłem, przepychanki w kilku z piłką to losowanie, który gracz wyjdzie z nich zwycięsko, a strzały to jedna wielka zagadka. Raz napastnik światowej klasy spudluje z pięciu metrów – mimo, że tylko pyknął przycisk odpowiedzialny za strzał. Innym razem defensywny pomocnik – drwal – sieknie bramkę życia z trzydziestu metrów po podobnym pyknięciu. Tak, wiem, futbol jest nieprzewidywalny, ale bez przesady. Wcale nie mam ochoty, żeby van Bommel próbował uderzyć na bramkę z dwudziestu metrów lecącą w jego stronę piłkę... przewrotną. A takie rozwiązanie raz wybrała mi dla Marka konsola. Kłuje w oczy brak efektownej gry ciałem, na przykład przepychania się przy walce o górną piłkę – zawodnicy stoją w wyciekającej pozie patrząc na nadlatującą kulę.

RANDOM

Zagadką jest inteligencja partnerów z drużyny – potrafią grać piach, nie podchodzą do piłek, czekają aż sam wszystko zrobię (Konami, zerznięcie od EA patent z wypuszczaniem zawodnika po wciśnięciu przycisku, bo konstrukcja każdej akcji nie może składać się z one-two!) albo w kółko dają się łapać na ofsajdy. Innym razem z kolei grają świetnie zarówno w ataku jak i obronie – trzymają linię, wyskakują na skrzydła. Sama konsola gra bez polotu, choć na wyższych poziomach trudności potrafi solidnie dokopać, ale już dawno przestałem oceniać ten element gier sportowych – są one tworzone z myślą o zabawie z drugim graczem, na kanapie, czy też przez internet.

Kolejna sprawa to przełączanie się między piłkarzami i pewna toporność w sterowaniu. Niby jest swoboda w poruszaniu się w pełnych 360 stopniach, ale miejscami miałem wrażenie, jakbym walczył ze swoim ludkiem dość opornie reagującym na polecenia. Tradycyjnie do pełni kontroli niezbędny jest super cancel, ale czy ktoś o nim jeszcze pamięta? Przełączanie się między piłkarzami również miejscami kuleje, konsola czasem robi to z opóźnieniem, potrafi też wybrać nie tego zawodnika, którego chcielibyśmy kontrolować. Po ustawieniu przełączania na manual przecierałem oczy ze zdumienia – konsola kontroluje gracza przy

piłce do momentu aż wciśniemy przycisk, dopiero wtedy przejmujemy nad nim sterowanie. W obronie na szczęście tego nie ma, ale to kolejny japoński absurd. Na szczęście całkiem fajnie wyszło mapowanie zwodów pod prawą galkę – można wykorzystać kilka prostych sztuczek, a także połączyć kilka w specjalnej opcji edycji.

JAPOŃSKI BETON

Nawet reboot serii nie uwolnił jej od licznych archaizmów, które podawane w dużych ilościach potrafią obrzydzić zabawę. Tradycyjnie dla PESa, cała sfera online jest niesłychanie toporna i nieprzyjemna; obfitująca jeszcze przed meczem w liczne pauzy, podczas których gra szuka przeciwnika, nawiązuje połączenie, sprawdza połączenie, wciąż coś dogrywa i tak dalej. Totalnym nieporozumieniem jest brak możliwości rewanżu po wybraniu szybkiego meczu rankingowego z losowym przeciwnikiem na podobnym poziomie – przecież chyba wszyscy normalni ludzie grają w myśl prostej zasady best of three, czyli z angielskiego na nasze: do dwóch wygranych. Przegrałem jedną bramką po pasjonującym i pełnym goli spotkaniu, chcę udowodnić przeciwnikowi, że to przypadek... Nie ma takiej opcji. Naprawdę muszę siedzieć w topornych i dogrywających się przez wieczność lobby pamiętających czasy PS2 albo dodawać do listy e-kolegów każdego typu, z którym grałem, żeby się odegrać?

Inna sprawa – po każdym faulu, czy wyjściu piłki za linię, krótko mówiąc przy wznowieniu gry, trzeba czekać kilka sekund na gwizdek sędziego. Ja wiem, że w prawdziwym futbolu celebrowanie rzutów wolnych przez piłkarzy często trwa i pół minuty, ale na miłość boską... Chcę, żeby na przy-



RZUT UKOŚNY Do prezentującej boisko z ukosa kamery trzeba się przyzwyczaić i brać poprawkę na wychylenia joypada przy podaniach i strzałach – przyznam, że na początku jest to dość dezorientujące.



BARCA! Czuć różnice między piłkarzami i klubami – na przykład Barca i Hiszpania to wielka wymiennosc funkcji i dziesiątki szybkich, krótkich podań.



kład wybiecie „piątki” bramkarzem było błyskawiczne, a nie urywało za każdym razem kilka sekund prawdziwego czasu. Ekipa Seabassa posunęła się też do absurdu przy replayach, które – choć piękne – serwowane są w ilościach hurtowych; 99 procent fauli – w tym

NAWET REBOOT SERII NIE UWOLNIŁ JEJ OD LICZNYCH ARCHAIZMÓW, KTÓRE PODAWANE W DUŻYCH ILOŚCIACH POTRAFIĄ SKUTECZNIE OBRZYDZIĆ ZABAWĘ

przepychanek – i strzałów, choćby leciały dwadzieścia metrów od bramki, dostaje powtórki. Oczywiście, można je skipować wciskając Start, ale w sieci replaya może wyłączyć tylko ten gracz, którego dana powtórka dotyczy. Wielokrotnie trafiałem na nerdów, którzy z lubością podziwiali powtórki swoich żalonych kiksów, czy musieli dogłębnie zanalizować każdą podcinkę bądź spalony. Grając na kanapie można się dogadać i replaye omijać, grając w sieci – nie bardzo i ma się ochotę takiemu typowi... Ach, szkoda nerwów. Do tego niemal wszyscy

FUTBOL PO JAPONSKU Boisko przy tym z FIFA 11 wydaje się ogromne, dzięki czemu piłkarze mają więcej miejsca na przyjęcie piłki i rozpędzenie się. Czy to lepiej? Zależy co komu pasuje.

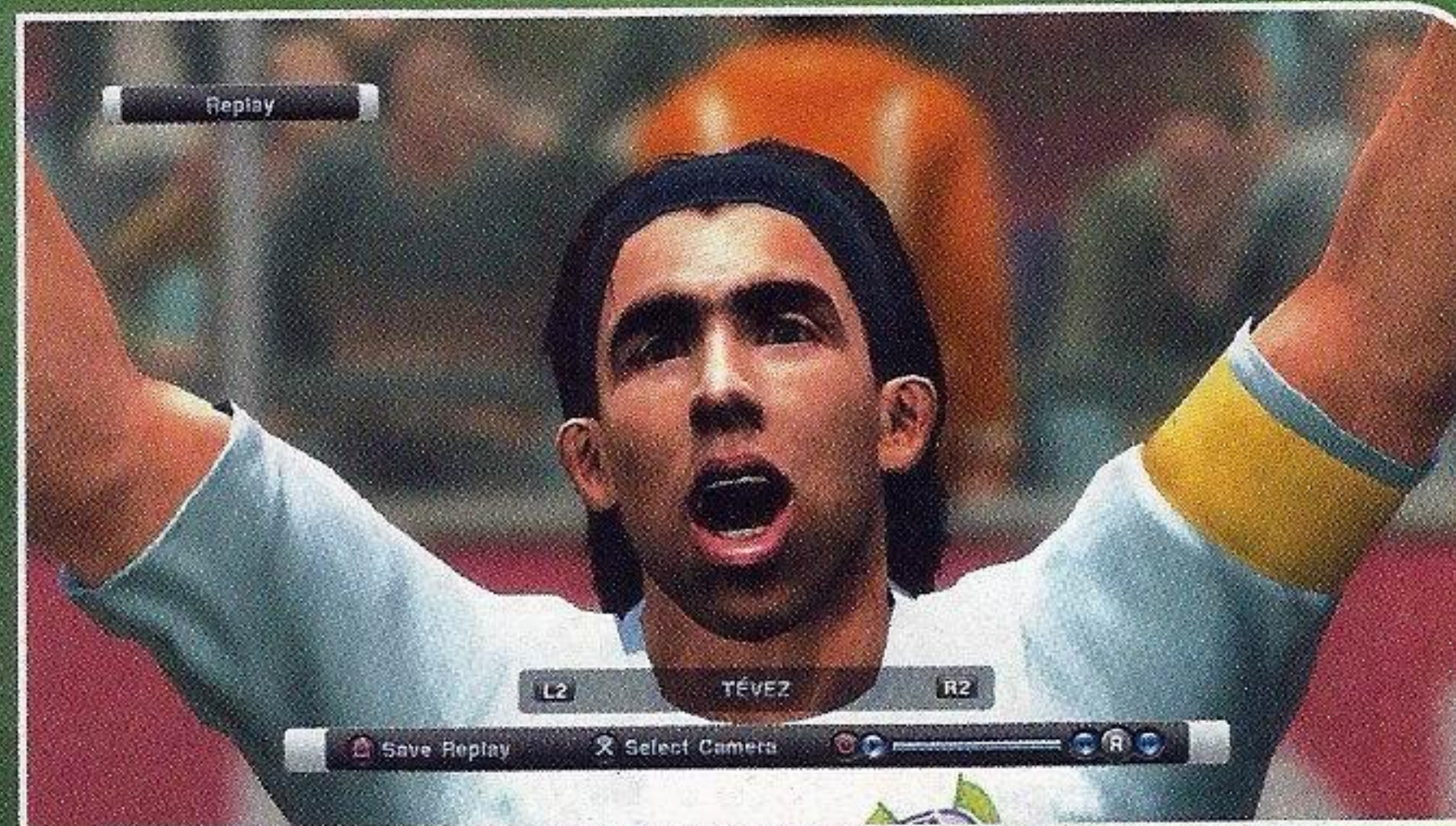


gracze w sieci, z którymi potykałem się przez ostatni miesiąc, wręcz wzięli sobie za punkt honoru długasne grzebanie w ustawieniach przedmeczowych, co urywa kolejne dwie – trzy minuty na spotkanie. Jakby to miało znaczenie czy w ataku Realu, którym w sieci grają absolutnie wszyscy, gra Benzema czy Higuain. Summa summarum: jeśli myślicie, że zagracie pięć

10-minutowych meczów w godzinę – nie ma opcji. Zdaje sobie sprawę, że wymienione tu kwestie nie muszą dla każdego oznaczać wad, ale mi te rzeczy zwyczajnie przeszkadzają w zabawie.

POCZĄTEK NOWEJ ERY

PES ma licencję Ligi Mistrzów – można wybrać drużynę grającą w aktualnych rozgrywkach i poprowadzić ją do zwycięstwa w rytm hymnu Champions League działającego już chyba na nerwy każdemu. Jest również Copa Libertadores, ale czy ktoś z Europy jara się klubowym futbolem z Ameryki Południowej? Ciekawa jest za to Master League Online, w której gracz zaczyna z bandą podwórkowych kopaczy podbój sieci;



TWARZOWCY Facjaty zawodników wyglądają nieźle, choć Polacy dalej nie przypominają siebie. Szczególnie niejaki Braszczukowski. Tak, przez R.



za rozegranie i wygrane mecze dostaje kasę, a kasę może przeznaczyć na coraz lepszych zawodników. O ile nie zniechęci się kilkoma pierwszymi starciami, w których może trafić na typów mających w swoich składach pół Realu Madryt. Powraca Become A Legend, czyli odpowiednik fifowego Be A Pro; jest możliwość stworzenia własnych turniejów, lig, a także podglądania statystyk znanych graczy. Licencje klubów i nazwiska piłkarzy tradycyjnie są piętą achillesową serii. Komentarz to żenada, na szczęście można ograniczyć go do minimum bądź całkowicie wyłączyć. Fajne są opcje edycji, w tym stadionów, włącznie z wrzucaniem zdjęć w tła.

Reboot serii jest udany, ale jeszcze nie na tyle, by wróciła cała magia PESa z PS2. Co nie zmienia jednak faktu, że PES 2011 to pierwsze Pro Evo, w które grałem z prawdziwą ochotą od kilku lat. Konami jest mocno opóźnione na tej generacji i czeka ich sporo pracy. Osobiście nie chcę nowych opcji, tylko setek poprawek, do tego, co jest – to dobre fundamenty dla przyszłorocznej edycji. Będę jej wypatrywał. ■■

OCENA

7.9/10

+ REBOOT, REPLAYE, MENU TAKTYK, LIGA MISTRZÓW
- ARCHAIZMY, PRZEDPOTOPOWE WYKONANIE ONLINE, RANDOM

PES ROZPOCZYNA (PRAWIE) OD NOWA

TAKTYCZNIE

Ustawienia formacji też przeszły solidny lifting – tak duży, że na początku można się pogubić. Tymczasem rozwiązano je bardzo fajnie; widzimy schemat boiska, zaznaczamy zawodnika strzałką i zmieniamy mu pozycję oraz jego zadania. Ustawień jest mnóstwo, jak zawsze wymiatacze będą tu siedzieć całymi dniami i grzebać do upadłego. Wgłębiając się można tworzyć całe plany taktyczne dla spotkania i zdecydować przed meczem, że np. w 60. minucie drużyna zmieni ustawienie, styl gry, a także zostanie wykonana zaplanowana zmiana zawodnika.



HYDROPHOBIA

► Xbox 360 (XBLA) // Dark Energy Digital // 1200 MSP

Każdy produkt, w tym również gra, musi mieć swoją unikalną cechę, którą marketingowcy określają jako Unique Selling Point (USP). Zespół Dark Energy Digital wymyślił sobie, że będzie to woda, a gracze oniemieli z zachwyty i padli na kolana. Hydrophobia będzie miała najbardziej realistyczną źródłankę wszechczasów? Muszę to mieć!

A tak na poważnie, trudno o większą głupotę niż USP, którym Hydrophobia próbuje zawojować świat. Woda? Naprawdę? I co mam z nią robić? Rozlewać do słoików? Po trzech latach od ogłoszenia projektu i niepowodzeniach w poszukiwaniu wydawcy, gierka wpłynęła na Xbox Live Arcade. I nawet konkurując z tytułami, które powstawały w trzy miesiące, nie ma jakichkolwiek szans.

Kate Wilson pracuje na olbrzymim statku, wręcz pływającej wyspie o nazwie Queen of the World. Nie jest to zwyczajny prom wycieczkowy, ale prawdziwe miasto. Stworzyła je korporacja Five Founding Fathers, by zapewnić luksusowe warunki życia w przeludnionym świecie. Nie podobają się grupie terrorystów Malthusians, która uważa, że zasada równości obowiązuje wszystkich i jak cierpieć, to stadnie. Dlatego też dokonuje zmasowanego ataku na Queen of the World, która zaczyna powoli tonąć. To z kolei oznacza, że większość poziomów jest podtopionych lub całkowicie zalanych i muszę przyznać, że H2O wygląda... płynnie i fantastycznie.

Nie zmienia to faktu, że Hydrophobia jest standardową grą akcji tpp, w której trzeba szukać miliarda przełączników, skakać, wspinać się, strzelać i kombinować z prostymi zagadkami. Nic odkrywczego, nic tak naprawdę wartego Waszej uwagi. Poza tym producent chciał stworzyć ambitną fabułę, ale trochę mu nie wyszło, bo scenariusz to stek filozoficznych głupot. Scenek jest więcej niż w MGSach, a głosy aktorów popłynęły z prądem.

W pięknie animowanej wodzie zatopiono całą kasę z niskiego budżetu. Zobaczyć? Można. Kupić? Stanowczo odradzam. To klasyczny średniak z ogromnymi i niespełnionymi ambicjami. Nie podpytywać. ■■ Fax

5.0/10



SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1

► Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Sonic Team // 1200 MSP / 47 zł

Sega, która dziś morduje po kolei amerykańskich superbohaterów, rzucając na rynek średniaki na filmowych licencjach, kiedyś znana była z wysokiej jakości gier i konsol. Maskotką Segi jest niebieski jeź, który wystąpił w dziesiątkach gier. Od dłuższego czasu Sonic był kompletnie bez formy, ale nareszcie przypomniał sobie, jak dobiegać na metę w czołówce.

Sonic the Hedgehog 4 to już druga recenzowana przeze mnie w tym miesiącu świetna gra z ponaddwukowym jeżem w roli głównej. Nie spodziewałem się tak dobrej zabawy w przypadku Sonic Colours na Wii i byłem zaskoczony, że konsola Nintendo wygenerowała tak przepiękną grafikę. Podobnie jest z Episode 1 na PSN i XBLA. W końcu doczekałem się odświeżonej wersji przygód jeża, która nie musi wstydzić się swojego wyglądu na panoramicznych telewizorach. Wygląda ślicznie, kolorowo i zachwyca czterema różnorodnymi światami. Każdy z nich wyróżnia się odmiennym wyglądem i rozgrywką. Zagubione labirynty charakteryzują się przygodowym klimatem i przypominają mi występy Lary oraz Drake'a. Znalazły się tu nawet sekcje, w których Sonic biegnie w ciemnościach, rozświetlając drogę pochodnią. Biorąc pod uwagę jego szybkość i ograniczone pole widzenia, na reakcję pozostają ułamki sekund. Z kolei w świecie w stylu Las Vegas ekran eksploduje od fajerwerków graficznych, a trasy swoją budową nawiązują do kasyn i gier hazardowych. Zobaczcie też scenerie, w których nie kieruje się jeżem, a całym poziomem niczym w Super Monkey Ball. Na brak wrażeń nikt nie będzie narzekał.

Tym bardziej, że rozgrywka jest doskonale zbalansowana – potrafi przyspieszyć niczym najszybsze wozy z serii Burnout, by za chwilę zwolnić, oferując poszukiwanie sekretów oraz trochę kombinowania, jak pokonać przeciwników i ominąć pułapki. Sterowanie nie zmieniło się od czasu oryginału i dodano jedynie automatyczne namierzanie przeciwników. Jednym słowem, gra się po staremu, ale w pięknej oprawie i płynnej animacji. Czekam na kolejne epizody, bo można śmiało napisać, że Sonic powrócił do gry. ■■ Fax

8.0/10



DEAD SPACE: IGNITION

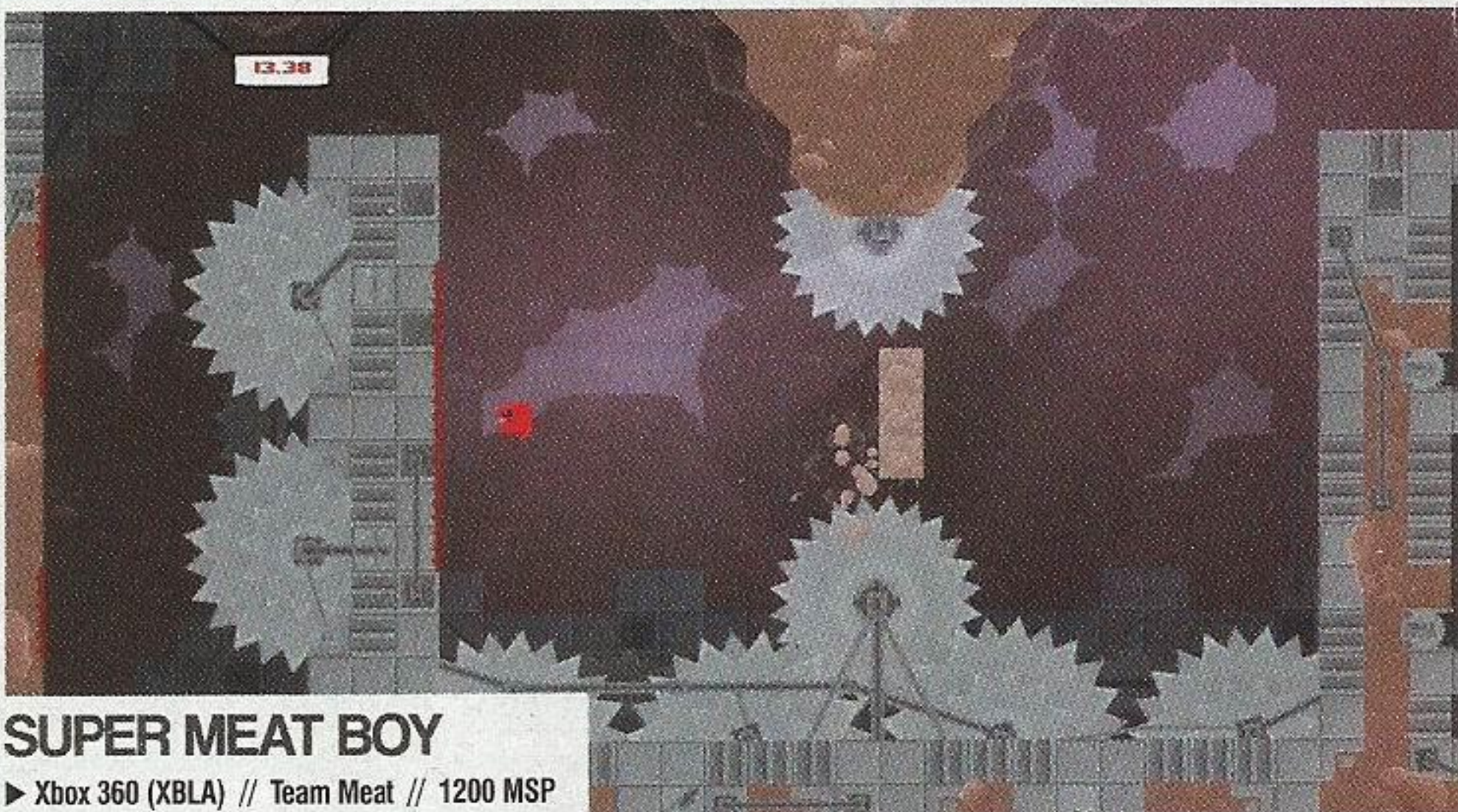
► Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Visceral/Summo // 400 MSP / 18 zł

Jako że premiera drugiej części Dead Space zbliża się coraz większymi krokami, nic dziwnego, że EA próbuje podgrzewać atmosferę, wydając miniaturowy prolog na XBL i PSN. I jak im to podgrzewanie wychodzi? Jak na razie, szczerze mówiąc, raczej umiarkowanie.

Ignition opowiada historię pary zamieszkałej na stacji kosmicznej Spraw – on jest technikiem, ona funkcjonariuszką ochrony. Wszystko zaczyna się od rutynowego wezwania do naprawy drobnej usterki, ale wkrótce sytuacja przybiera dramatyczny obrót i nasi bohaterowie muszą walczyć o przetrwanie. Akcja urywa się w momencie, w którym najprawdopodobniej rozpocznie się DS2 i jako wprowadzenie do całej historii nie wypada źle. Gorzej niestety z wykonaniem reszty. Ujmując sprawę brutalnie prosto, gra jest zestawem zręcznościowo-logicznych minigierk prze-rywanych pół-animowanymi sekwencjami. Te ostatnie nie zachwycają, ale też nie zatracają – ot, po prostu wychodzi niewielki budżet.

Zaś co do właściwych gier – są trzy: zręcznościówka w przeprowadzeniu sygnału przez korytarz pełen zabezpieczeń, gierka w stylu Tower Defense, w której posyłamy do akcji ciągi wirusów i układanka w ustawianie promieni laserów. Grafika we wszystkich jest raczej umowna, spokojnie można by coś podobnego odpalić na Atarynce, może tylko trochę mniej by się świeciło. Rozgrywka... Cóż, niestety także nie zachwyca – gry są raczej prostackie, a jeśli już trafi się jakiś trudniejszy moment, to zazwyczaj poziom trudności jest sztucznie śrubowany. Kierując sygnałem trzeba popisać się refleksem albo zwyczajnie nauczyć się trasy na pamięć. Posyłanie wirusów zazwyczaj ogranicza się do wybrania trasy (z całych dwóch) i tłuczenia na przemian w dwa przyciski. Tylko zabawa z laserami może dostarczyć nieco pożywki dla szarych komórek. Całość spokojnie można rozpykać w godzinę, choć żeby zagrać we wszystkie puzzle trzeba powtórzyć całą procedurę trzy razy. Pytanie tylko, czy będzie Wam się chciało. Jedyny plus, że grę można zdobyć za darmo preorderując DS2. ■■ DrMax

4.0/10



SUPER MEAT BOY

► Xbox 360 (XBLA) // Team Meat // 1200 MSP

Hydraulik ratujący księżniczkę? Jeśli pomysły Nintendo wydawał Wam się nietypowy, to co powiecie na mięsnego chłopaka, który rusza na ratunek swojej zabandażowanej dziewczynie?

Meat Boy kocha (ze wzajemnością) Bandage Girl. Doctor Fetus to stary kawaler, którego nikt nie darzy uczuciem. Dalej będzie standardowo. Doktor porywa dziewczynę, a mięsko musi ją uratować. Nie jest to jednak łatwe zadanie. Do przejścia czeka ponad trzysta mikroskopijnych poziomów, z których każdy można skończyć w kilka lub kilkanaście sekund. Można, ale ja czasami uczyłem się miejscówki i pięć minut. Poziom trudności zniszczył moją psychikę i przypisał mi odciski na paluchach. Ta gierka to Demon's Souls w gatunku platformówek. Każdy błąd oznacza zgon (nagrana powtórka pokazuje je wszystkie równocześnie), więc trzeba opanować skakanie do perfekcji. Schabowy dysponuje przyspieszeniem i klasycznym skokiem, którego wysokość zależy od tego jak długo będziecie trzymać przycisk. Stąd właśnie kontuzja kciuka, którym dusiłem A z siłą nacisku sporego imadła. Najlepsze jest to, że chłopakiem da się sterować w powietrzu, więc zawsze pozostaje ułamek sekundy, by zmienić kierunek lotu. Cielęcina potrafi też skakać po ścianach o niebo lepiej niż Księżę Persji.

Grafika to retro przez duże R, a fani Castle Crashers od razu poznają unikalny styl artystów, którzy współpracowali z ekipą The Behemoth. Nie oprawa jest siłą napędową Super Meat Boy, a czy sta, platformówkowa grywalność. Poziomy są doskonale zaprojektowane i miejscami niezwykle wymagające. Tempo rozgrywki zabija, podobnie jak poczucie humoru autorów, które zrodziło takie cuda jak główny bohater, czyli kawał mięcha, zostawiający za sobą krwawy ślad. Na wytrwałych czekają bonusowe ludki, takie jak Fly Wrench (potrójny skok) czy herosi z Braid, Castle Crashers i Alien Hominid. Polecam, bo Super Meat Boy to pozycja obowiązkowa dla fanów klasycznych platformówek. ■■ Fax

8.0/10

VANQUISH



txt: MIELU

PS3 | XBOX 360

WYDAWCA Sega
 PRODUCENT PlatinumGames
 LICZBA GRACZY 1
 PREMIERA już jest
 DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
 DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
 MIÓD ■■■■■■■■■■
 DESIGN ■■■■■■■■■■

FAX: Rozumiem, że to gra, którą trzeba wielokrotnie maste-
 rować, ale dlaczego nic się nie zmienia na
 wyższych poziomach
 trudności? Wrogowie
 potrafią zabić jednym
 trafieniem, ale to Cap-
 com w Devil May Cry 3
 pokazał jak należy
 tworzyć hard. Prze-
 ciwnicy odpalali ataki,
 które mieli zabloko-
 wane na easy, czy
 normalu i pojawiali się
 w zmienionych ukła-
 dach na poszczególnych
 miejscówkach. W dodatku za prze-
 jście gry nic się nie
 odblokowuje. Nowe
 bronie, skóry, cokol-
 wiek? Zapomnijcie
 o bonusach. I choć gra
 się świetnie, to ja nie
 widzę uzasadnienia
 dla powtarzania kró-
 ciutkiej kampanii. Ale
 to niezła jatka. 7/10

SHINJI MIKAMI DOSTARCZYŁ BEZ PUDŁA. ZNOWU!

Cztery godziny. Tyle podobno zajęło ukoń-
 czenie Vanquish recenzentowi z pewnego
 amerykańskiego magazynu o grach video.
 Może udało mu się to na najniższym poziomie trud-
 ności, casual auto, na którym gra niemal przechodzi
 się sama. Mnie ukończenie przygód Sama Gideona
 zajęło sześć godzin i czterdzieści minut.

Mało? Też tak myślałem, dopóki traktowałem
 nową grę Shinjiego Mikami jak kolejny shooter tpp.
 To znaczy dopóki grałem na normalnym poziomie
 trudności. Dopiero gdy odpaliłem hard zrozumiałem,
 że to coś zupełnie innego. Vanquish nie jest jeszcze
 jedną grą, którą przechodzi się raz i o niej zapo-
 mina. To arcade'owy shooter i należy się nim
 bawić, jak w Galagę czy inne kosmiczne
 strzelanki – przechodzić w kółko, uczyć
 się na pamięć, śrubować wyniki, czyli
 masterować. Z tej
 perspektywy jasne
 jest, że wcale nie
 potrzeba, by gra
 była długa jak
 nie przymierzając
 Resident Evil 4.

INWAZJA ROBOTÓW

Fabula: bo-
 hater walczy
 z rosyjskimi
 robotami na
 stacji kosmicznej. Pod-
 stawowy złom
 armatni szybko
 rozpada się na
 kawałeczki,
 a braki
 siły ognia
 nadrabia
 li-

czebnością. Nic trudnego, wystarczy pamiętać o ko-
 rzystaniu z osłon, a przede wszystkim nauczyć się
 używać dopalacza. Slide'owanie w zwolnionym tem-
 pie umożliwia szybkie przemieszczanie się od osłony
 do osłony tudzież ucieczkę, gdy bohater zostanie
 okrążony przez zgraję wrogów. Trzeba pamiętać, że
 silniczek dopalacza szybko się przegrzewają, a gdy
 to się stanie, łatwo zginąć – w kryzysowej sytuacji,
 kiedy bohater zgarnia srogie bały, gra automatycznie
 odpala bullet time i działa on do momentu przegrza-
 nia silniczków. Dzięki temu można uciec, schować
 się i zregenerować. Jeśli wcześniej wyczerpało się
 dopalke, czas nie zostanie spowolniony
 i... co? Game Over, trzeba rozpoczynać
 zabawę od checkpointa.

Z czasem coraz rzadziej wpada się na
 grupki podstawowych robotów, których
 nie wspierałby potężniejszy delikwent.
 Mogą to być lekkie, niezbyt wytrzymałe,
 ale za to bardzo szybkie maszyny napiera-
 jące przed siebie byle tylko zbliżyć się do Sa-
 ma i zmusić go do opuszczenia schronienia.

Mogą to być metalowe puszkizbrojne
 w bazooki, snajperzy albo roboty pilo-
 tujące latające lub kroczące
 platformy, wyposażone
 w działka dużego kalibru.
 Do tego dochodzą
 jeszcze trzymetrowi, za-
 kuci w gruby pancerz
 twardezie prujący
 z minigunów i ra-
 kiet albo mający
 wiertła zamiast
 rąk – ryją nimi pod ziemią
 i w ten sposób zbliżają
 się do bohatera lub
 wystrzelują
 je z daleka
 w jego
 kierunku.



RUCHOME POZIOMY

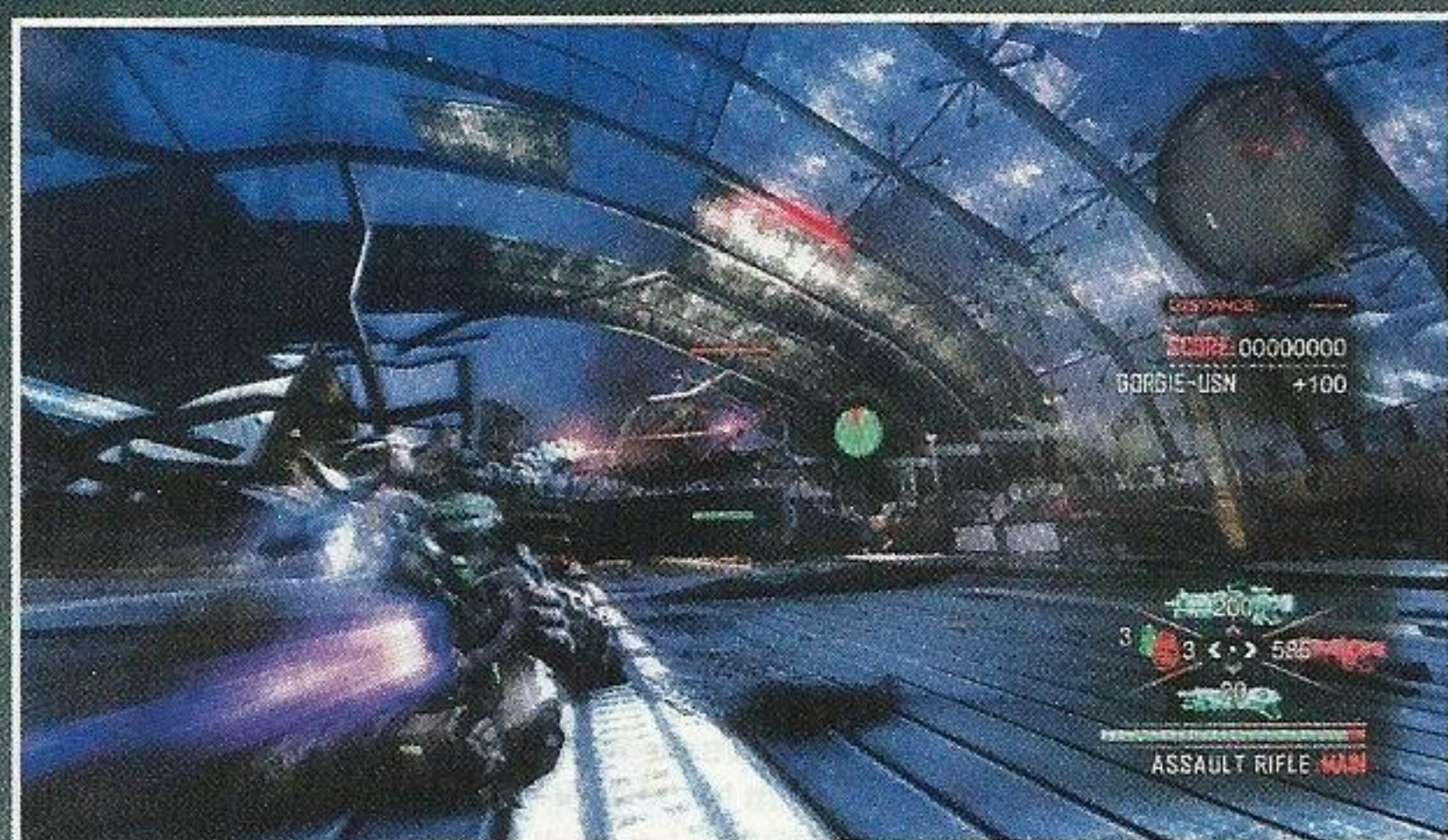
Nie mogę pochwalić SI, bo wrogowie nie stosują
 wyrafinowanych technik walki, tylko wykorzystu-
 ją fakt, że jest ich wielu i nie robi im różnicy, czy
 zostaną zniszczeni, czy nie. Czasami chowają się za
 osłonami, ale głównie rzucają się „na pałę” na Sama
 i towarzyszących mu marines, byle tylko zbliżyć się,
 wykurzyć z ukrycia, zmusić do ruchu. Ktoś mógłby
 powiedzieć, że to przestarzałe rozwiązanie, ale
 akurat w tej grze sprawdza się doskonale.

Zresztą jak tu stać w miejscu, gdy Samowi do-
 słownie wali się wiadukt pod nogami? Gigantyczna
 konstrukcja zaczyna się rozpadać i należy sprawnie
 dostać się na drugą stronę, ale drogę blokuje kilka
 dużych maszyn i kilkanaście mniejszych. Trzeba
 szybko wszystkich skosić albo liczyć na łut szczę-
 ścia i spróbować prześlizgnąć się pomiędzy nimi.

Tego typu akcje są największą, obok starć z bos-
 sami, atrakcją Vanquish. Strzelanie do mechanicz-
 nych, przerosniętych much goniących rozpędzoną
 platformę sunącą po szynach, na której stoi Sam
 z kumplami, to nic nowego – poziom z pociągami
 był w pierwszych „Girsach”. Ale co powiecie na to,
 że nagle pojawia się druga platforma, przez chwilę
 sunie obok, by za moment po ścianie tunelu wjechać

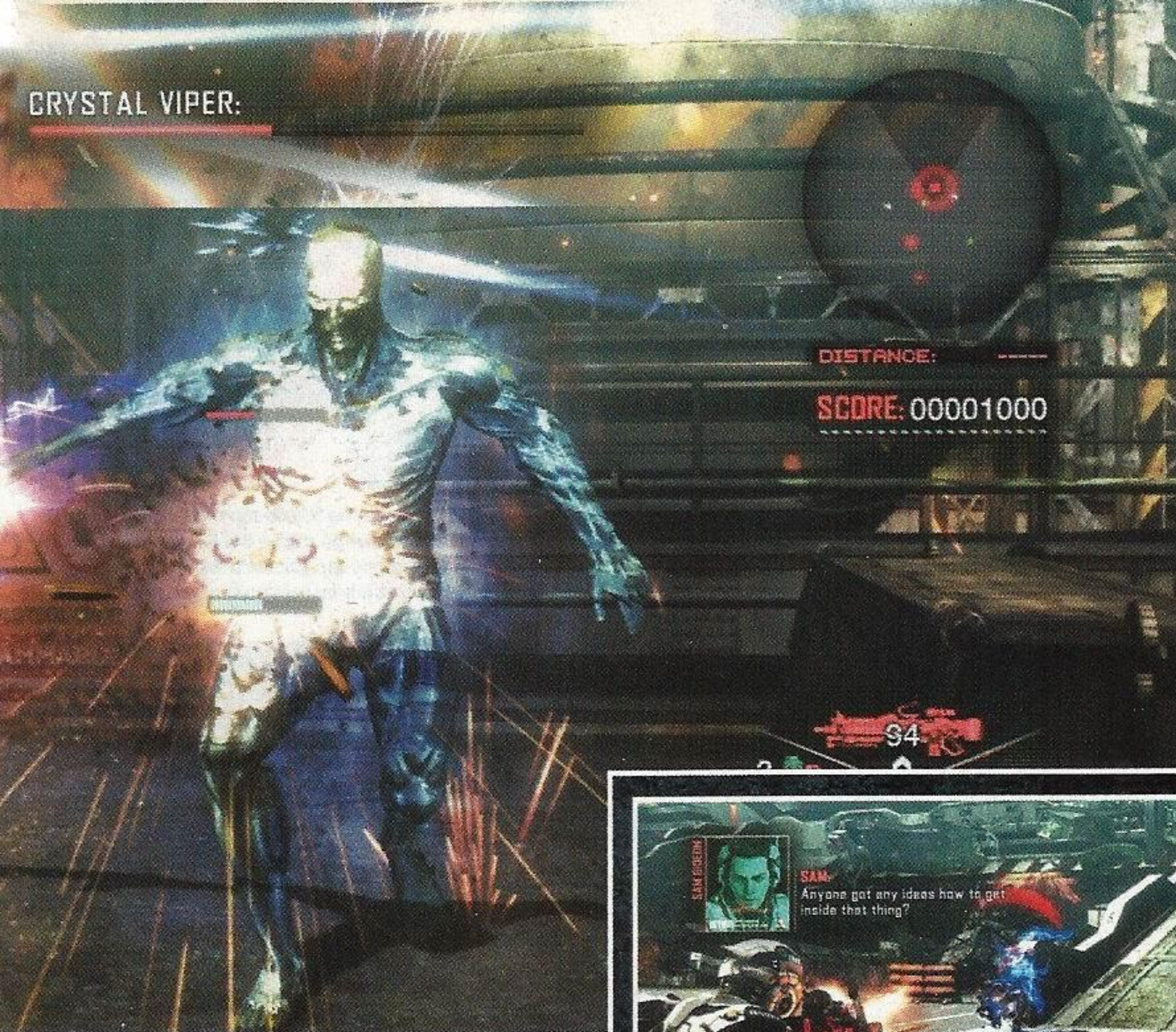


A GDZIE MULTI? Wyleciał. Deathmatche i inne CTFy nie
 pasowałyby do Vanquish, natomiast zabrakło mi koopa.
 Walki z wielkimi bossami we dwie osoby mogłyby
 zarządzić.



PALENIE RATUJE ŻYCIE Sam zaciąga się raz i wyrzuca szluga, odwracając uwagę robotów. Strzelanie do
 papierosa jest dla maszyn priorytetem. Dziwne, ale ważne, że przydatne w grze.

CRYSTAL VIPER:



na sufit? W ten sposób przeciwnicy znajdują się bezpośrednio nad bohaterem i z takiej pozycji go ostrzeliwiają. Absurdalne, ale pomysłowe i megagrywalne.

Niestety, co przyznaję z wielkim bólem, tego typu nieprawdopodobnych akcji jest jak dla mnie za mało. Gorzej – zamiast nich pojawił się choćby nędzny fragment „skradankowy”, który pasuje tu jak pięść do oka. Strzelanie ze snajperki do reflektorów jest nudne, niczego nie wnosi i można było zastąpić je czymś ciekawszym. Na przykład kolejną nieoczekiwaną walką z bossem.

BIG BOSS

Nie mogę się nadziwić, jak lekką ręką autorzy rzucają na gracza kolejnych bossów, a właściwie subbossów, bo nie pojawiają się oni na końcu poziomu czy rozdziału, tylko znienacka wyskakują na bohatera w najmniej oczekiwanym momencie. Dobiegłem raz do dużego hangaru i tam spokojnie, systematycznie zmniejszałem liczebność oddziału robotów, gdy nagle ścianę rozwalili gigantyczny, mechaniczny pajak i zaczął masakrować Sama i jego towarzyszy.

PlatinumGames nie widzą problemu, by zmusić gracza do walki z dwoma kolosami prującymi z karabinów, rakiet, a także potrafiących jednym strzałem wiązką energii zakończyć żywot bohatera. Taki zabójczy atak ma również boss znany jako Unknown. Swoją nazwę zawdzięcza temu, że właściwie nie posiada konkretnego kształtu. To zbitek różnych metalowych części, przybierający różne kształty, a na dodatek tańczący po suficie. Nie zdradzę, jak go pokonać, ale muszę napisać, że spotykałem go wielokrotnie i za każdym razem walczyliśmy w coraz mniejszych pomieszczeniach. Ostatnie starcie przetrwałem, bo znałem już na drania sposób, no i grałem na normalu. Spróbowałem później na hardzie i zostałem totalnie sponiewierany.

Na hardzie wzrasta odporność wrogów i ich siła ataku. Nie tylko bossowie są w stanie wykończyć



GOD HARD Chciałbym zobaczyć tego amerykańskiego twardziela przechodzącego Vanquish na hard w cztery godziny. A później na god hard, który odblokowuje się po przejściu gry. Byle lamus zabija Sama dwoma ciosami. Nie mam słów.



Joe, więc czego innego można było się po nich spodziewać?

PLATYNA

Moim zdaniem gra nie jest krótka. Prawie siedem godzin to przyzwoity wynik – zwłaszcza, że jak już wspomniałem, to nie jest zwyczajna strzelanka tpp. Tutaj chodzi o powtarzanie misji do znudzenia i śru-

Nawet go nie zauważycie, jeśli macie zamiar Vanquish po prostu zaliczyć. W takim wypadku odpalacie normal, bo nie jest ani za trudny, ani zbyt łatwy i cieszcie się szybką, arcade'ową wyrzyką. Przez te niecałe siedem godzin nudziłem się tylko raz, we wspomnianej misji snajperskiej. Efektowne momenty przeplatane niezapomnianymi walkami z bossami wystarczyły, by przytrzymać mnie przy konsoli aż do ostatniego – trochę rozczarowującego, bo mało pomysłowego – starcia.

Chciałem napisać, że Vanquish przywraca wiarę w japońskich developerów, ale PlatinumGames nie dostarczyli jeszcze słabej gry. To specyficzny tytuł – jak Bayonetta czy MadWorld – i nie każdemu podejdzie, niemniej warto dać mu szansę. Tylko nie liczcie na ciekawą fabułę, sami autorzy przyznają, że to tylko dodatek motywujący do dalszej zabawy. Najważniejsza jest rozpięrducha. ■■

OCENA

8.3 / 10

+ DESIGN POZIOMÓW, WALKI Z BOSSAMI, TRUDNA I ŁATWA – JAK KTO LUBI
- DOCZYTYWANIE DANYCH, BZDURNA FABUŁA – JAK TO U MIKAMIEGO
„OUT-FUCKIN'-STANDING”

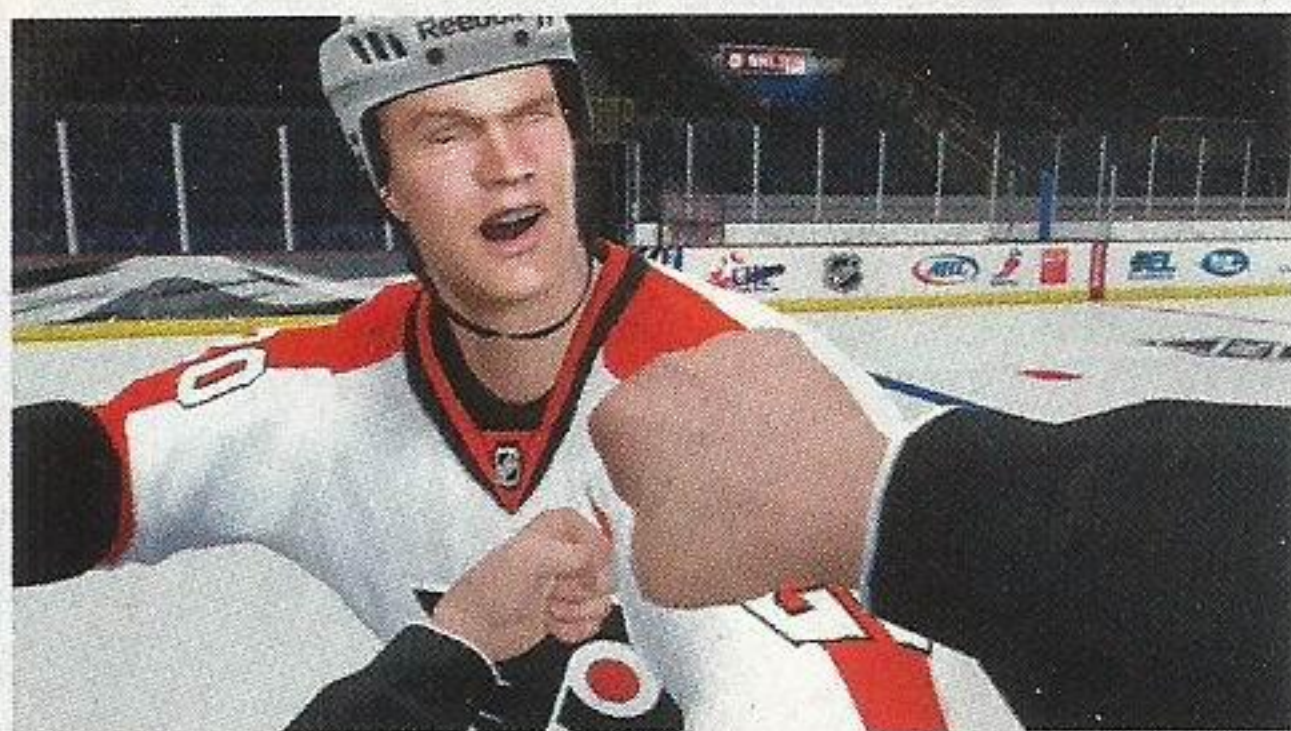
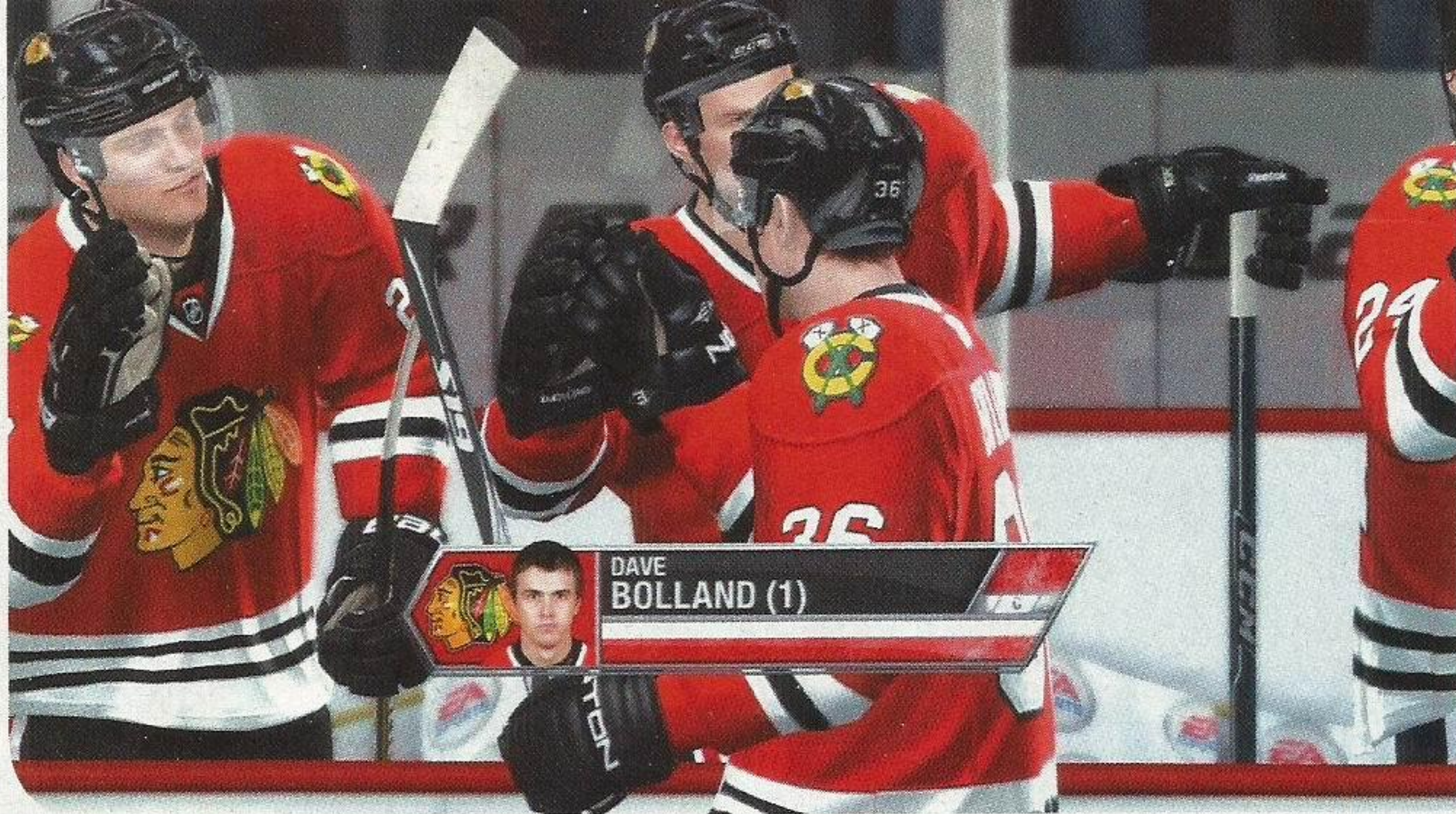
CHCIAŁEM NAPISAĆ, ŻE VANQUISH PRZYWRACA WIARĘ W JAPOŃSKICH DEVELOPERÓW, ALE PLATINUMGAMES NIE DOSTARCZYLI JESZCZE SŁABEJ GRY. TO SPECYFICZNY TYTUŁ

bohatera jednym strzałem – już nie można pozwolić sobie na przyjęcie rakiety na twarz. W ogóle trzeba strasznie uważać, najmniejsza chwila nieuwagi kończy się odpaleniem przez grę bullet time'u. Przeszedłem kilka misji na tym poziomie trudności, głównie dzięki temu, że poznałem sposoby walki z każdym przeciwnikiem w trakcie zabawy na normalu. Ale już podczas starć z bossami prawie połamałem sobie palce na padzie. W sumie autorzy Vanquish – jeszcze jako Clover – dostarczyli koszmarnie trudne Viewtiful

bowanie wyników. Wszystko jest punktowane – od czasu przejścia etapu, przez celność, do takiej pierdoły, jak częstotliwość korzystania z osłon! Normalnie jakbym grał w Devil May Cry, a nie shootera tpp. W tym miejscu wychodzi jednak największa wada gry – Vanquish powinien mieć niezauważalne loadingi, a tymczasem każda porażka oznacza konieczność czekania kilkunastu sekund na wznowienie zabawy. Instalacja danych to mus choć i tak nie rozwiązuje problemu.

CO WIDĄC I SLYCHĄC

Graficznie jest bardzo dobrze, choć zdarzyło się, że tło wyglądało jak dwuwymiarowe, nałożone. Niedociągnięcia zatuszowano rozmyciami, przy tej prędkości rozgrywki ciężko zauważyć brakujące klatki animacji ruchów postaci. Za to gra trzyma stałą liczbę fpsów, więc nie bardzo mam na co narzekać. O, wiem, park wyglądał przeciętnie, ale spędziłem w nim kilka minut – zieleni tu tyle co kot napłakał. Jeśli chodzi o muzykę, dominuje elektronika i gitarowe kawałki. Jak to w japońskich grach.



FIRST PERSON BRAWLER Hokej na lodzie nie może obejść się bez bijatyk, w których mistrzem swego czasu był Krzysztof Oliwa. Przedstawienie walk z perspektywy fpp pozwala lepiej wczuć się w zadziornego hokeistę, chociaż jak na mój gust ciosom nieco brakuje mocy.



NHL 11

BEZ CZERKAWSKIEGO I OLIWY TO JUŻ NIE TO SAMO



kilku godzinach zabawy pomyłki zdarzały mi się jeszcze stosunkowo często, co nie powinno mieć miejsca w przypadku dobrze zaprojektowanego sterowania. Ale żeby była jasność: sam fakt odejścia od zwyczajnego wciskania przycisków uważam za krok w dobrym kierunku, nawet pomimo kilku niedogodności. Dzięki zmianom gra stała się trudniejsza i bardziej realistyczna.

NO COUNTRY FOR OFFLINE PEOPLE

W NHL 11 bardzo duży nacisk położono na rozgrywkę w sieci i jeśli nie jesteście zwolennikami tego typu zabawy, gra może wydać się Wam uboga w zawartość. Jedną z podstawowych opcji online jest Hockey League, gdzie gracz wciela się w pojedynczego zawodnika, dołącza do jednej z drużyn i bierze udział w rozgrywkach trwających miesiąc czasu rzeczywistego (sezon wraz z playoffami).

Drugim trybem, a zarazem główną nowością tegorocznej edycji, jest Ultimate Hockey League (pomysłowe nazewnictwo, nie ma co). Tutaj dla odmiany gracz sam buduje i zarządza całą drużyną, a robi to za pomocą zupełnie nieodnotowanego systemu kart. Jedne symbolizują zawodników, inne pozwalają przedłużać kontrakty, a jeszcze inne tymczasowo zwiększają poszczególne statystyki. Kart jest bardzo dużo, ale nie da się wygodnie sprawdzić, jakie akurat znajdują

się w kolekcji gracza, przez co zarządzanie drużyną w ten sposób jest mało intuicyjne. Pomysł może być fajny, niestety wykonanie zawodzi.

Głównym minusem jest kupowanie dodatkowych talii za walutę zwaną EA Pucks. EA Krążki dostaje się za wygrywanie meczy, ale są to tak skąpe ilości, że aby myśleć o zbudowaniu prawdziwej potęgi, trzeba dokupić karty za prawdziwą kasę. A to mi już śmierdzi chorobliwą chciwością wydawcy. No i koniec końców, co z tymi wszystkimi, którzy nie grają online?

NOT SO BAD

Może trochę przesadziłem z dramatyzmem, gdyż na brak opcji zabawy nie da się narzekać. Są tu hokejowe odpowiedniki wszystkich trybów, jakie możecie znaleźć w pozostałych sportowych seriach od Electronic Arts, włączając w to Be-A-Pro. Jednak w hokeju ta opcja nie działa aż tak dobrze jak w piłce nożnej, gdyż na lodzie linie dość często się zmieniają i swoje na ławce trzeba odsiedzieć. To samo, kiedy dostanie się karę. Sporym plusem są za to strzałki pokazujące, jak najlepiej się wystawić kolegom z drużyny – nie każdy w Polsce wie, jak należy się zachowywać na lodowisku. No i nie mogę nie wspomnieć o tym, że gra sama rozpoznała moje nazwisko i znalazła w swojej bazie jego wymowę. Miły drobiazg.

To wciąż najlepsza i najładniejsza gra hokejowa dostępna na hd-genach. Od kilku dobrych lat gry sportowe od EA poniżej pewnego poziomu nie schodzą i ta reguła ma zastosowanie również i tym razem. Jeśli jednak mieliście kilkuletnią przerwę z serią, przygotujcie się na trudne początki. ■■

OCDENA 7.7/10
DUŻO TRYBÓW, TOPOWA OPRAWA, REALISTYCZNA ROZGRYWKĄ
MOMENTAMI ZBYT SKOMPLIKOWANA, KIEPSKI SYSTEM KART
I TAK JEST BEZKONKURENCYJNA



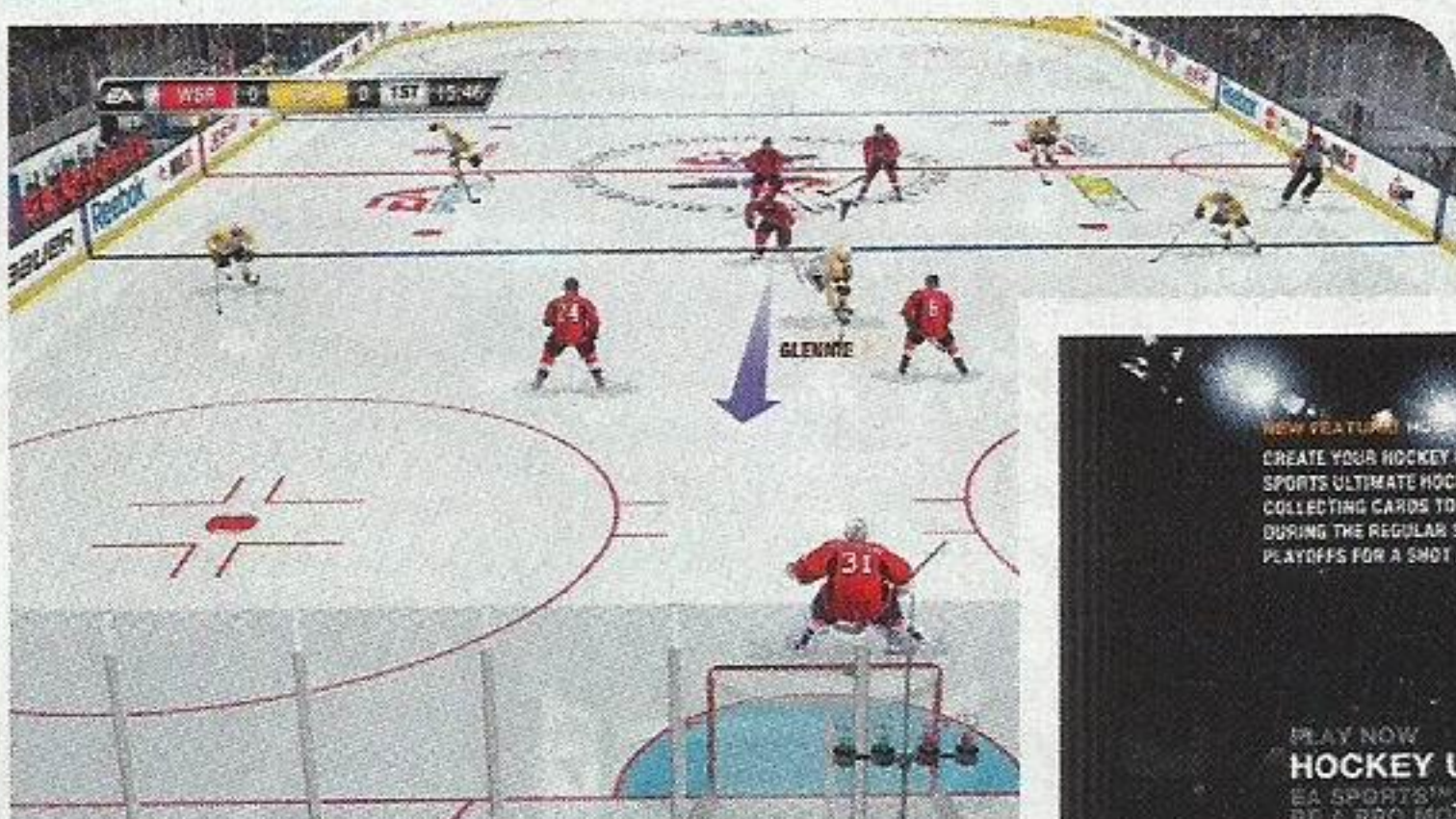
txt: KAXI

PS3 | XBOX360

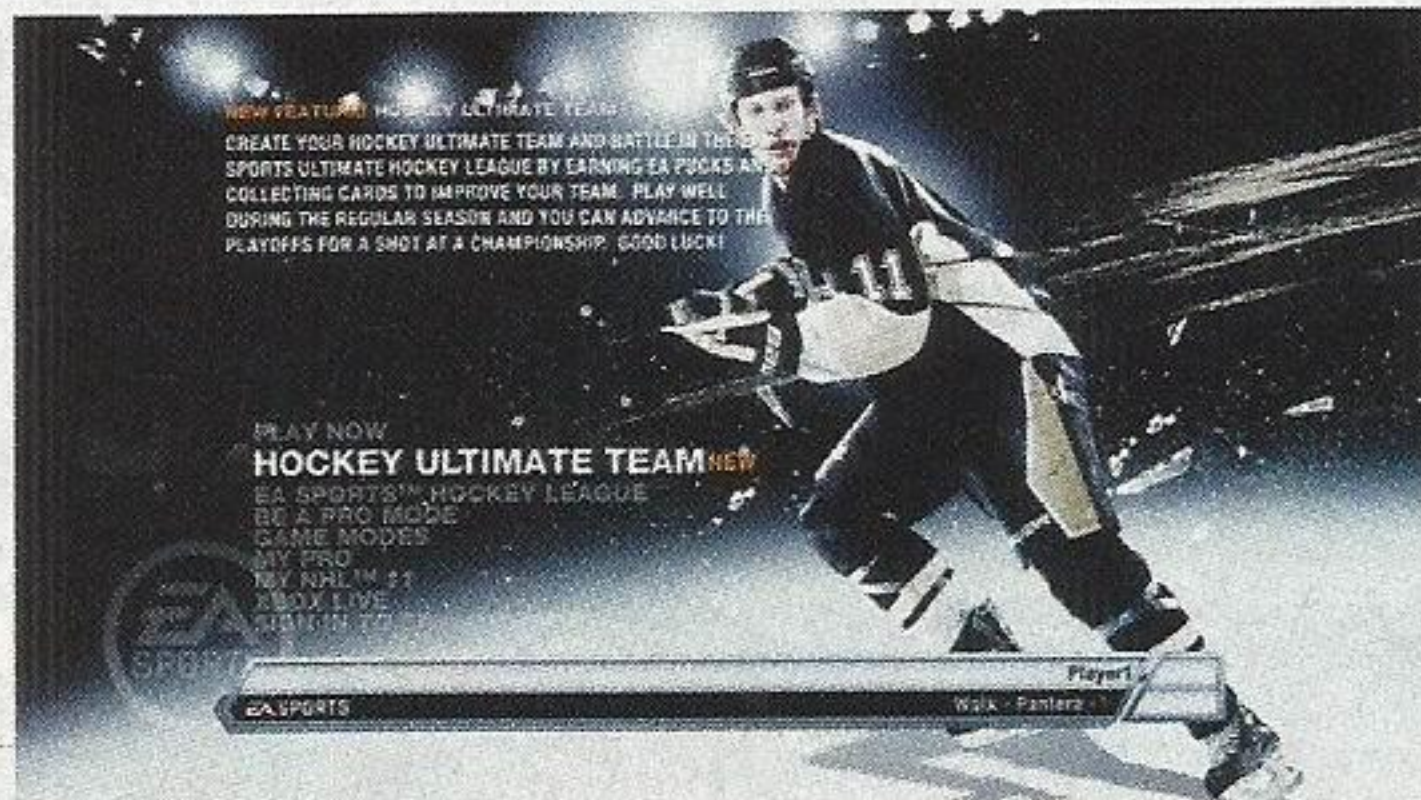
- WYDAWCA EA
- PRODUCENT EA Sports
- LICZBA GRACZY 1-4 (12)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■
 DŹWIĘK ■■■■■■■■
 MIŁOŚ ■■■■■■■■
 DESIGN ■■■■■■■■

GULASH: Cała para EA Sports poszła w tym roku w Ultimate Hockey League. Praktycznie nie ruszono dwóch najciekawszych trybów, czyli be-a-pro i be-a-GM, trochę pogrzebano w mechanice samej rozgrywki, ale nie ma mowy o wielkich zmianach. Na pewno fajne są łamiące się kij, czuć też, że trwają prace nad lepszym modelem fizycznym gry, a dzięki temu przepychanki zawodników wydają się bardziej realistyczne. Gra jest także nieco wolniejsza niż poprzedniczka. 8/10



PODPOWIEDZI Fajnym patentem są uwagi od trenera. W meczu pojawiają się po każdej tercji, zaś w Be-A-Pro w momencie, kiedy gracz odpoczywa na ławce.



Usprawnienia



Ultimate Hockey League to nie jedyna nowość, jaką wprowadza NHL 11 w stosunku do ubiegłorocznej edycji. Pozostałe jednak nie są tak okazałe, gdyż chodzi o być może istotne i pogłębiające rozgrywkę, ale mimo wszystko detale. Docenią je więc tylko zwawcy hokeja. Nie wydaje mi się, by przeciętny gracz rozpytywał się nad możliwością innego ułożenia kija bądź zablokowania przeciwnika podczas wznowień. Da się bawić i bez tego, choć proszę z pewnością się przyda. Tak samo, jak opcja podania krążka łyżwą, gdy jest się przyspielonym do bandy. Ciekawostką jest za to łamanie się kijów i kontrolowanie takiego „nieuzbrojonego” zawodnika, chociaż wydaje mi się, że te incydenty zdarzają się odrobinę zbyt często.

Odnajdź Boba i zastosuj wobec niego odmienianie 2. poziomem charyzmy



INNA WERSJA Gra ukazała się również na Wii i choć jest podobna w założeniach, to różni się na tyle, że nie zdecydowałem się jej podpiąć pod tę recenzję. Ale nie spodziewajcie się, że na konsoli Nintendo ktoś nagle odkrył Amerykę.



SHAUN WHITE SKATEBOARDING

TRZEBA UMIEĆ WYKORZYSTAĆ LICENCJĘ



txt: KAXI

PS3 | XBOX360

- WYDAWCA: Ubisoft
- PRODUCENT: Ubisoft
- LICZBA GRACZY: 1-2 (8)
- PREMIERA: już jest
- DOZWOLONE OD: 12 lat

GRAFIKA:
DŹWIEK:
MIÓD:
DESIGN:

GULASH: Tony Hawk to już emeryt, co prawda jego legenda wciąż żyje, ale Jastrząb już raczej nie pofruwa. Nowym bohaterem młodych fanów X-Game jest właśnie Shaun White. Ubisoft sprytnie wymyślił serię gier z Łajtem tak, by nie zarząć gwiazdy – idę o zakład, że w przyszłym roku będzie druga część snowboardu. A sam skateboarding jest okay, choć bez rewelacji. **6/10**

Wystarczy popatrzeć na NBA 2K11 recenzowane w tym numerze. Jordan na okładce, w intrze i menu, i jeszcze cztery tryby rozgrywki mu poświęcone. A teraz spójrzmy na Shaun White Skateboarding. W multiplayerze rudego snow- i skateboardzisty nie ma, zaś w trybie przygodowym przewija się głównie w przerywnikach. Jasne, że White to nie Jordan, ale skoro firmuje grę, można podejrzewać, że będzie występował w głównej roli. Niestety, nie tym razem..

SZARO-SZARA GRA

Sednem SWS jest tryb fabularny. Opowiada on wydumaną historię metropolii zwanej New Harmony, nad którą pieczę trzyma złowrogie Ministerstwo. Ta tajemnicza instytucja kontroluje życie całego społeczeństwa, promuje konformizm i przeciętność, i nie znosi żadnych przejawów inwencji twórczej. W tym świecie jeżdżący na desce Shaun jest rebeliantem i głównym wrogiem systemu, dlatego też w końcu trafia za kratki. W tym momencie do zabawy wkracza gracz, który wciela się w wykreowanego przez siebie skejtera i od razu zostaje zwerbowany przez opozycję walczącą z totalitaryzmem. Żeby była jasność: nie licząc jednego smutnego pana w garniturze, cała opozycja składa się z deskorolkarzy. Jazda na desce urasta więc do rangi walki o wolność, swobodę myśli i demokrację. Być może to miało być zabawne, ale mi akurat grupa przesadnie „chłodnych” lub głupich postaci walczących o szczytne cele nie przypadła do gustu. Między Bogiem a prawdą, od czasu do czasu graczowi przyjdzie jednak przez chwilę posterować Whitem, ale te przerywniki wydają się wsadzone na siłę. W jednych z nich Ministerstwo poddaje Shauna eksperymentom, które polegają na... czesaniu trików w skateparku. No niech będzie, ale dlaczego muszę robić to samo, co wcześniej w tutorialu? Bez sensu.

ODMIENIAJ I KONTROLUJ

Podobnie jak w platformówce de Blob, także tutaj zadaniem gracza jest „pokolorowanie” miasta i nadanie mu wesołego, wyluzowanego charakteru. Robi się to oczywiście wykonując triki i nabijając charyzmę (tak w polskiej wersji językowej ochrzczono „flow”). Ta z kolei jest podzielona na trzy poziomy – im wyższy poziom, tym większe obiekty można odmienić.

Przekształcanie świata nie jest celem samym w sobie, ale otwiera przed graczem szersze możliwości. Pojawiają się nowe rampy, góry, wyskocznie i poręcze. Najfajniejsze, a także najbardziej innowacyjne, są rurki i ścieżki, które można samemu budować. Wygląda to tak, że po najejchaniu na odpowiednie pole, skejter zaczyna jechać sam, zaś lewy analog odpowiada za wytyczenie nowej trasy. Dzięki temu można łączyć oddalone od siebie fragmenty planu i w ten sposób uzyskiwać niesamowicie długie grindy. Szkoda tylko, że swoboda jest złudna; zazwyczaj istnieje tylko jeden sensowny sposób na poprowadzenie trasy, zaś wszelkie odstępstwa spowodują, że urwie się ona w powietrzu.

W KOŁO MACIEJU

Kolorowanie otoczenia i tworzenie własnych rurek szybko powszednieje. Już w Tony

Hawk's Pro Skater 3 i 4 były przecież epickie sceny wywołane trikami, więc SWS wcale nie jest takie oryginalne. Grze nie pomagają także monotonne wyzwania stawiane przed graczem. Zazwyczaj wystarczy nabić odpowiednią liczbę punktów charyzmy, a potem podjechać do celu i „przekształcić” go trikiem. Gdzieś w połowie gry zdarzyło mi się też godzinę spędzić w kryjówce opozycji, ucząc się pokonywania ministerialnych zabezpieczeń, tylko po to, by potem wrócić do miasta i robić dokładnie to samo.

SWS to nie tyle gra o jeździe na desce, co gra zawierająca między innymi jeżdżenie na desce. Sporo w niej zręcznościówki, czy nawet platformówki, niewiele zaś wykonywania naprawdę trudnych kombinacji. To ciekawe i świeże podejście. Takie na szesć. ■■

OCENA 6.3/10
MANIPULOWANIE OTOCZENIEM, ELEMENTY PRZYGODOWE, MUZA
MONOTONNE WYTTCZNE, GŁUPAWY POSTACIE, ŚREDNIA GRAFIKA
ZA MAŁO „SZONA” W „ŁAJCIE”

Modern Skatefare

Nie zdziwcie się, że znajdziecie tu efekciarskie, skrypowane sekwencje. Jedną z nich jest ucieczka z budynku Ministerstwa, w trakcie której gracz ściga strzelający laserami śmigłowiec! Należy skakać z dachu wieżowca na dach, grindować po szynach szybkiej kolejki, unikać nadjeżdżających z naprzeciwka pociągów czy nawet prześlizgnąć się po płocie helikoptera! Sensu w tym za wiele nie ma, ale muszę przyznać, że to był jeden z najbardziej emocjonujących momentów w grze.



DOBRE RYTMY Choć SWS wygląda tak, że mogłoby się ukazać na początku obecnej generacji, to przynajmniej naprawdę dobrze brzmi. Kawalki są zawodowe.

FABLE III

KOŃCZYMY Z BAJKAMI, BO ALBION NIE POTRZEBUJE JUŻ BOHATERÓW



txt: FAX

XBOX 360

WYDAWCA Microsoft
PRODUCENT Lionhead
LICZBA GRACZY 1
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Największe bugi Fable zawsze wychodzą po solidnym ograniu, kilka miesięcy po premierze. Aż się boję, czego doszukają się gracze w nieźle zarobaczonej trójce. Rozgrywka uproszczona pod graczy niedzielnych, to świetny materiał do rozważań nad kierunkiem rozwoju gier. Zawiodł mnie mniej bajkowy styl grafiki i zepsuty system wyborów moralnych. To duży krok wstecz. 7/10

Czego oczekujemy od kontynuacji? Zazwyczaj tego samego, co w poprzedniej części, ale z dodatkami. Ta reguła sprawdza się od lat, a jej złamanie zazwyczaj wywołuje niechęć graczy. Ekipa BioWare mimo wszystko zaryzykowała, wyłamała się i wprowadziła ogromne zmiany w Mass Effect 2. Uproszczenie mechanizmów rozgrywki było kontrowersyjne, ale gra odniosła wielki sukces. Ten sam zabieg zostanie wkrótce powtórzony w Dragon Age II. Nie chcę w tym momencie oceniać, czy to dobrze, czy źle, bo doceniłem zarówno Mass Effect jak i Mass Effect 2, ale chciałbym podkreślić pewien trend, który zapoczątkowało studio BioWare. Kolejnym jego ambasadorem okazał się zespół Lionhead.

PRACA USZLACHETNIA

W ciągu 50 lat od zakończenia Fable II świat zmienił się nie do poznania. Nastąpiła rewolucja przemysłowa, a dym z fabryk zakrył bajkowy klimat poprzednich części. Piękny, radosny Albion, który poznaliśmy na pierwszym iksboksie, zamienił się w przerażającą krainę, wypełnioną biednymi, schorowanymi i nieszczęśliwymi mieszkańcami. Za to wszystko odpowiada Logan, król Albionu i potomek bohatera Fable II. Jako jego brat lub siostra doprowadzicie do wybuchu powstania i obalenia tyrana. Potem zasiądzie na jego tronie, by przywrócić krainie dawny blask. Chyba, że wybieriecie monarchię absolutną i jeszcze bardziej zniewolicie poddanych. Droga do władzy nie będzie jednak prosta, bo bez licznego grona zwolenników nie pokonacie królewskiej armii. Dobitnie pokazuje to intro, w którym marzący o wolności kurczak ginie w samotnym zryw przeciwko kucharzowi. Humor nie uleciał z budynków studia Lionhead i jest to jedna z największych zalet Fable III. Niestety, nie będzie ich zbyt wiele.



LATAJĄCY CYRK

Już sam początek zaskoczy fanów, bo gra nie rozpoczyna się w czasach dzieciństwa głównego bohatera. Poczulem się tym zawiedziony, bo w końcu tradycja zobowiązuje, a dziecięce samouczki wspaniale wprowadzały w klimat Fable. Zabrakło też wydarzeń, które spowodowałyby, że gracz znienawidziłby swojego przeciwnika. Król może jest surowy, wręcz bezlitosny, ale prolog jest wypruty z emocji, a przy tym po prostu nudny. Szybko zaczynają się gadki o rewolucji, choć tak naprawdę nie widać dla niej uzasadnienia. Dopiero z czasem, przemierzając Albion, można zobaczyć w jak opłakanym stanie są jego mieszkańcy, ale wstęp fabularny do Fable III kompletnie się nie udał.

Czy dalej jest lepiej? Na szczęście tak. Scenariusz jest pełny barwnych bohaterów, fenomenalnych dialogów i pomysłów, za które należą się gromkie brawa. Po raz kolejny przewodnikiem po świecie Fable jest Teresa (Zoë Wanamaker), jak zawsze mówiąca wyłącznie prawdę, i jak zawsze pomijająca

wygodne dla siebie kawałki historii. Dla fanów drugiej części niespodzianką będzie Reaver, jeden z trzech wielkich herosów, w którego ponownie wcielił się doskonale w swojej roli Stephen Fry. Kamerdynera Jaspera z przytupem zagrał John Cleese, a Ben Kingsley świetnie podłożył głos pod świrniętego władcę gór. Nie zawiedli Théoden z The Lord of the Rings, czyli Bernard Hill jako Sir Walter Beck, oraz Simon Pegg (Shaun of the Dead, Hot Fuzz, Star Trek) w roli Ben Finna – honorowego, aczkolwiek nieco wyluzowanego żołnierza.

Długo mógłbym pisać o bohaterach Fable III, bo Lionhead zatrudnił do dubbingu jedyną w swoim rodzaju ekipę. Dzięki niej dialogi nabrały rumieńców, a angielski humor rozbawi największych ponuraków. Podobnie jak i pomysły na zadania. Oczywiście nie zabraknie ratowania słabowitych wieśniaków i walk z podłymi bandytami, ale nawet w tych najbardziej standardowych misjach znajdziecie zabawne i nietypowe momenty. Mnie najbardziej ucieszyły takie perełki, jak udział w planszowym

DOBRO I ZŁO W FABLE III STRACIŁY NA ZNACZENIU. NADAL WYBORY MAJĄ WPŁYW NA ROZGRYWKĘ, ALE ŚWIAT GRY NIE REAGUJE NA ZACHOWANIA GRACZA JAK POPRZEDNIO



NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA Pies znowu szuka zakopanych skarbów, uczy się jak rozrywać gardła powalonych przeciwników i cieszy się gdy rzucić mu piłeczkę. Ciężko z nim nawiązać więź jak w Fable II. To tylko narzędzie, a nie wirtualny przyjaciel.

RPG albo odgrywanie sztuki teatralnej wystawionej przez zmarłego artystę. Nie brakuje też głupot w rodzaju ścigania kurczaków w stroju... kurczaka; walk na arenie, które mają długą tradycję w Fable, czy infiltracji obozu najemników, podczas której zostałem rozpoznany, bo nie miałem fiołkowego koloru oczu jak zbir, za którego się przebrałem. I tylko nie mogę pogodzić się z tym, że wszystkie zadania są banalne do wykonania. Pamiętacie jak trzeba było się nakombinować, by wskrzesić Lady Grey w drugiej części? Albo ile zachodu wymagało od gracza poznanie jej historii w oryginale? Takich misji zabrakło w Fable III. Na dodatek powraca świetlisty szlak wskazujący drogę, co jeszcze bardziej ułatwia zabawę.

KRÓL PRZEMÓWIŁ

Muszę jeszcze ponarzekać, bo końcówka również rozczarowuje. Obalenie Logana nie oznacza, że zobaczycie napis Game Over. Na horyzoncie pojawia się o wiele większe niebezpieczeństwo. Albion czeka zagłada i tylko stworzenie wielkiej armii zagwarantuje mu przetrwanie. Niestety, wrogowie nie mają jakiegokolwiek uzasadnienia fabularnego, nic o nich nie wiadomo, przez co walka z nimi wydaje się złem koniecznym. Chcą zniszczyć Albion i tyle, urodzili się rudzi, więc są szkolnymi łobuzami. Król musi ratować kraj, ale okazuje się, że rządzenie



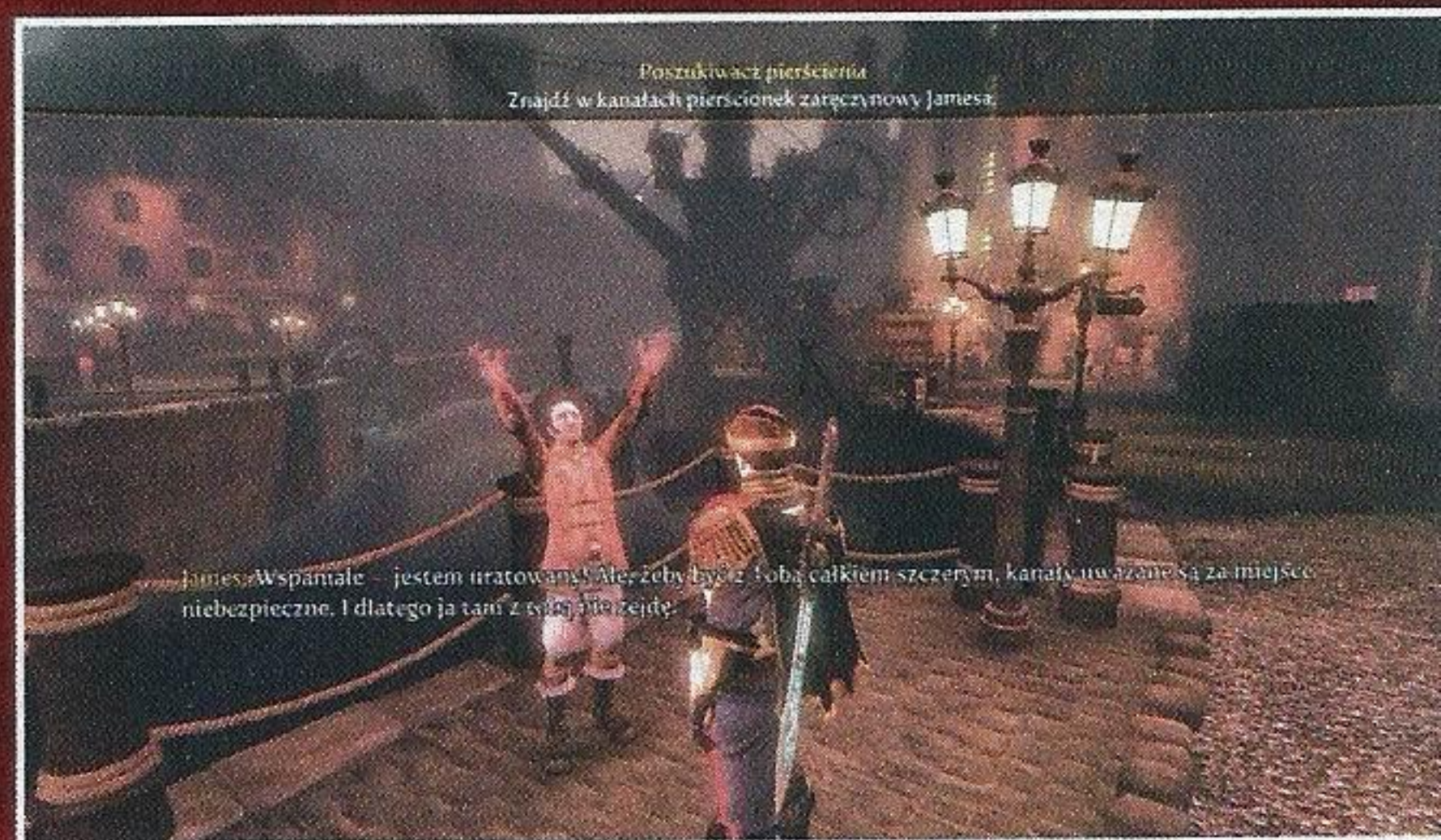
ORGIE DLA NASTOLATKÓW Krew i wymioty są na porządku dziennym w Fable III. Co powiecie na seks grupowy i choroby weneryczne albo adopcję dzieci przez pary gejów?



państwem uproszczono do minimum. Należy zapełnić skarbiec poprzez wydawanie dekretów i wydać kasę na wojsko (do skarbonki można dorzucić własny majątek). W sali tronowej zbierają się poddani, którzy oczekują od władcy podjęcia właściwych decyzji. Dać podwyżkę straży miejskiej, czy zaoszczędzić pieniądze kosztem bezpieczeństwa obywateli? Wyremontować sierociniec, co zmniejszy budżet o pięćdziesiąt tysięcy, czy przerobić go na dom publiczny, który przyniesie okrągły milion zysku? Osuszyć piękne jezioro, by wydobywać cenne surowce, czy uznać je za park narodowy? Szumnie zapowiadane rządzenie państwem to tylko pozytywne lub negatywne decyzje. Epizodyczny dodatek do klasycznego RPG, w którym bohater przemierza Albion, wykonując najróżniejsze zadania.

Znikła jednak przyjemność z eksploracji nieznanego świata, bo gracz od początku ma dostęp do mapy Albionu. Może poruszać po niej szkłem powiększającym i oglądać wybrane miejscówki. Widać na nich każdy domek, a nawet spacerujących ludzi. Oczywiście w wybrane miejsce da się teleportować oraz podejrzeć dostępne misje. To bez wątpienia wspaniały patent, bo niebywale ułatwia rozgrywkę, ale coś za coś. Po pierwsze wszystko podane jest na tacy, po drugie mapka wygląda gorzej niż A Kingdom for Keflings z Xbox Live Arcade, czyli baaardzo źle. Tak trudno było ją dopracować? Poza tym nie znalazła ona jakiegokolwiek zastosowania w zarządzaniu państwem.

ALBION CZEKA Grę da się ukończyć w 12 godzin, ale zabawę można kontynuować po napisach końcowych. Jeżeli chcecie wykonać wszystkie zadania, otworzyć demoniczne wrota, odszukać klucze i sekrety (zamiast gargulców poszukacie gnomów), spędzicie w Albionie około 20 – 30 godzin. Poprawiona kooperacja również przedłuża zabawę. Małżeństwo, wspólne dzieci, partnerstwo handlowe? Teraz to możliwe.



SANKTUARIUM Z KAMERDYNEREM CZYLI CENTRUM ZARZĄDZANIA EKWIPUNKIEM

Pożegnajcie się z menu tekstowym, z którego ponoć i tak nikt nie korzystał, bo było zbyt skomplikowane.



Dostęp do sanktuarium otrzymacie zaraz po zdobyciu znaku gildii bohaterów. To Wasza prywatna przebieralnia, w której możecie szybko i bezboleśnie zmienić ciuchy, fryzurę albo sprawdzić dostępne miecze i karabiny. Przygotowano nawet osobną salę z wszystkimi osiągnięciami i trofeami (nie mylić z tymi z PS3).

Najważniejsza w sanktuarium jest mapa świata umożliwiająca podgląd całego królestwa. Dzięki niej sprawdzicie dostępne misje albo szybko przeniesiecie się do wybranego sklepu. Można tu również oglądać zakupione posiadłości, którymi – tak jak w poprzednich częściach – warto handlować.



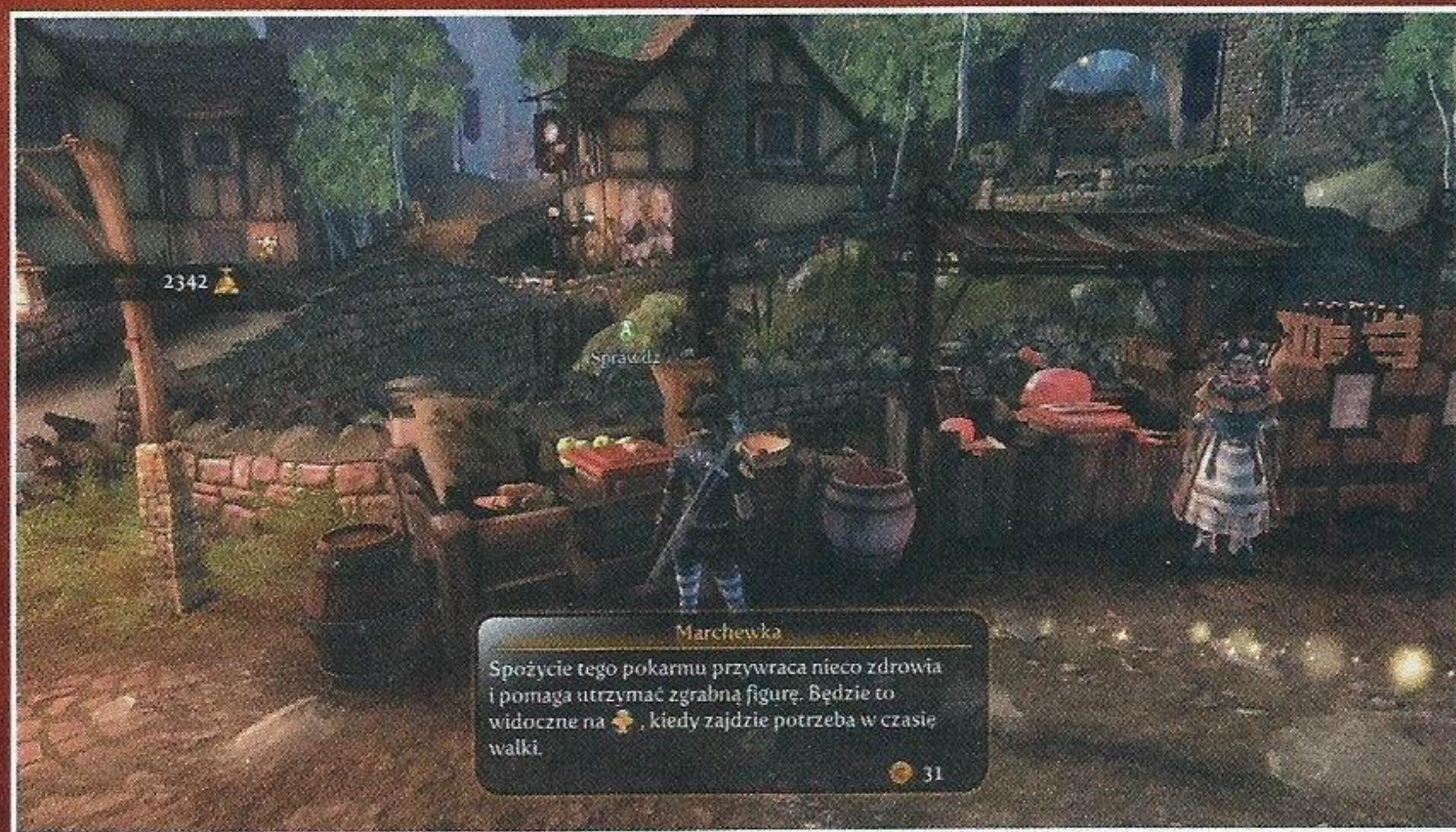
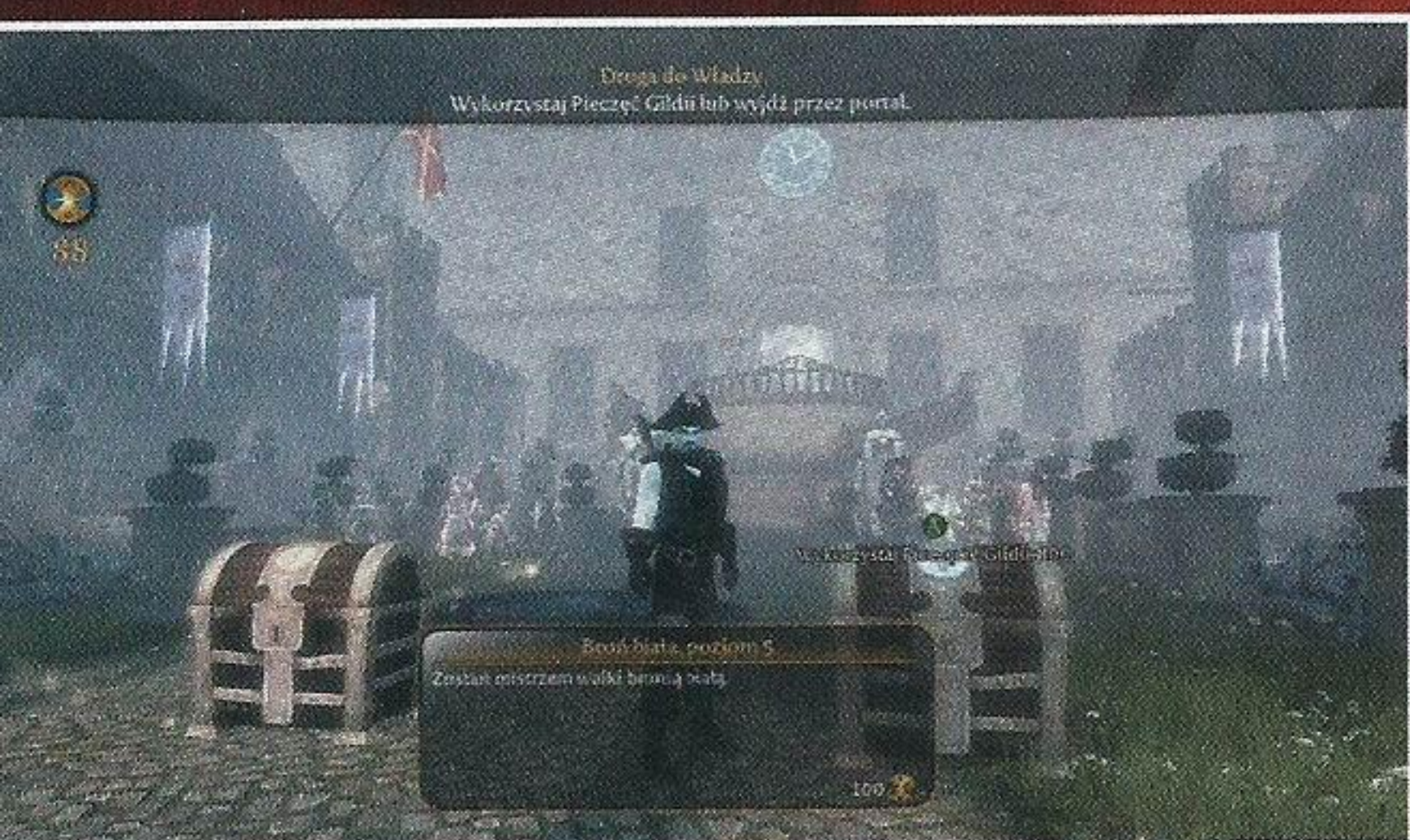
Na stałe mieszka tu kamerdyner Jasper, służący podpowiedziami, zawsze gotowy skomentować dobór stroju czy kombinację zaklęć. Z poziomu sanktuarium można też sprawdzić ubogie statystyki opisujące bohatera. Odnajdziecie nawet klasyczny ekran opcji z możliwością zapisania stanu gry.

DROGA DO WŁADZY

RPG bez punktów doświadczenia i rozwoju postaci? Nie do końca. Za wykonane zadania, pokonanych przeciwników i przychylności mieszkańców, gracz dostaje punkty, za które może kupować zdolności. Droga do władzy to faktycznie droga z bramami, odblokowywanymi się po kluczowych misjach. Za każdą z nich czekają skrzynie pełne nowych zaklęć, gestów oraz ulepszeń. Rozwój postaci jest więc banalny, ale ciężko pisać, że to prawdziwy RPG. Pierwszy z brzegu God of War ma bogatszy system dopakowywania bohatera. Molyneux przekombinował i zbytnio wszystko uprościł.



JAK CIĘ WIDZĄ Wygląd bohatera stracił na znaczeniu. Ubranie, fryzur i tatuaży jest mniej, choć zarządzanie nimi ulepszono. Ciężko pogodzić się z brakiem rogów i aureoli. Wielka szkoda.



PO NITCE DO KLĘBK

Nie bez przyczyny pisałem o BioWare we wstępie, bo ekipa Lionhead uprościła system rozgrywki w każdym aspekcie. Kupowanie przedmiotów, rozwój postaci, wybór misji, wszystko jest proste jak drut. W sklepach wybiera się przedmioty od razu z półek, ubrania wiszą na manekinach, podobnie jak tatuaże, czy fryzury. Wystarczy podejść i wybrać. Brzmi nieźle, prawda? Tylko, że taki system skandalicznie ograniczył liczbę przedmiotów. Na straganie wypełnionym najróżniejszymi towarami można kupić tylko marchewkę. Po ziemniaki trzeba wybrać się do drugiego miasta. I tak jest ze wszystkim, znikło całe bogactwo ekwipunku, tak samo jak w Mass Effect 2. Dotyczy to również mieczy, strzelb, czy pistoletów. Co dostaniemy w zamian? Żywą broń bohaterów, której wygląd oraz moce są uzależnione od tego kim jesteście. Mój miecz miał runy na ostrzu, gdyż często używałem zaklęć. Jelec był pięknie zdobiony, bo zdobyłem wiele skarbów, a trzon i głowica jasno lśniły, co podkreślało mój dobry stosunek do ludzi. Początkowo byłem zachwycony tym pomysłem, ale dość szybko okazało się, że liczba wariacji jest mocno ograniczona. W grze znajdziecie też zwyczajne bronie, ale zmieniły się zasady ich pakowania. Trzeba spełnić określone warunki, by wyposażyć je w nowe moce, na przykład zabić młotem pół tysiąca upiórów.

Dobro i zło w Fable III również straciły na znaczeniu. Owszem, nadal należy dokonywać wyborów i mają one wpływ na rozgrywkę, ale świat gry nie reaguje na

zachowania gracza jak w poprzednich częściach. Do każdego klienta należy podejść indywidualnie – zabawić go bądź przestraszyć gestami i wykonać zadanie (zgubiłem kalosze, zanieś widły mojemu kuzynowi), by przekonał się do bohatera. Nie da się zdobyć szacunku grupki mieszkańców, pokazując im uciętą głowę bandziora.

Pamiętacie jak ludzie wiwatowali w Fable na widok dobrego herosa wkraczającego do miasta? Albo padali na kolana ze strachu, gdy otaczała go mroczna aura, a diabelskie rogi dobitnie podkre-

ciast i wytwarzanie broni u kowala), w której można zarobić trochę grosza, ale nie chodziło mi o pieniądze – muzyka przyciąga ludzi. Nagle pojawił się tłum i zaczął mnie okłaskiwać. Nie pytałem skąd się wzięli skoro wyciąłem wioskę w pień. Za aplauz podziękowałem im zimnym żelazem. Powtórzyłem ten zabieg kilka razy, ale choć dokonałem ludobójstwa, to nie doczekałem się demonicznych atrybutów. Jedynie spojrzenie mojego herosa stało się nieco bardziej harde, a wykres moralności spadł na łeb na szyję (dopiero pod koniec gry bohater dostaje skrzydła anioła, bądź demona w zależności od charakteru)! Czy to cokolwiek zmieniło? W miasteczku położonym nieopodal nikt się nie przejął, że jestem

POD WZGLĘDEM TECHNICZNYM LIONHEAD DOKONAŁ NIEMOŻLIWEGO I FABLE III MA WIĘCEJ BŁĘDÓW NIŻ POPRZEDNIA CZĘŚĆ

światy jego zły charakter? W Fable III wymordowałem całą wioskę i ku mojemu zdumieniu nie pojawiły się straże, nikt mnie nie ścigał, ani nie wyznaczył nagrody. Kilku wieśniaków próbowało walczyć, ale

szybko padli od ciosów bohaterskiego miecza. Przeżyli jedynie dzieci, których po prostu nie można zgładzić. A gdy i one wyparowały (odwróciłem się na moment, a one... zniknęły!), zacząłem grać na lutni. To jedna z minigierek (do tego dochodzi jeszcze wypiekanie

zwyródniałym rzeźnikiem. Ba, sam władca wioski poparł mnie w mojej drodze po koronę, po tym jak wykonałem dla niego kilka zadań. Najwyraźniej nie zauważył, że zabiłem wszystkich jego poddanych. Nie chodzi mi tylko o negatywne zachowania. Choć starałem się być jak najlepszym królem – obniżałem podatki, fundowałem łożbki, wspierałem gospodarkę, to i tak na ulicach potykałem się o żebraków. Muszę oddać sprawiedliwość producentowi, że teraz decyzje podejmowane przez gracza mają charakter niemalże globalny, gdyż od moich wyborów zależał wygląd miejscówek. Gdy zamieniłem fabrykę w szkołę, to faktycznie wyjechały z niej maszyny produkcyjne, a ich miejsce zajęły szkolne ławki. Rozpadająca się akademicka nauka została wyremontowana, a zniszczona podczas powstania dzielnica mieszkalna zamieniła się w luksusową starówkę. Nie czułem jednak, że świat reaguje na moje poczynania tak jak wcześniej. Większość wyrazów sympatii lub



nienawiści oglądałem w skryptowanych scenkach.

BAJKOWE BŁĘDY

Bardzo często testujemy wczesne wersje gier i otrzymujemy od wydawców listy błędów, które zostaną poprawione przed ich premierą. Na szczęście Fable III ogrywałem na takiej samej płytce, jaką Wy kupicie w sklepach. Mogę więc opisać błędy, z którymi się zetkniecie. Największym problemem jest doczytywanie obiektów. Nie chodzi o to, że nie pojawiają się tekstury, rzecz w tym, iż w Fable III doczytują się całe fragmenty poziomów. To, że stragany wypełniają się przedmiotami, gdy postać do nich podejdzie, można jeszcze przeżyć. Co jednak powiecie na pojawiające się znikąd całe domy? Największy szok przeżyłem, kiedy wielka góra zmaterializowała się na moich oczach jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, a im bliżej podchodziłem, tym wyrastało na niej więcej drzewek oraz krzaczków. To nie koniec moich zarzutów, bo fizyka obiektów jest niedopracowana. Najlepiej widać to na przykładzie czworonoga, który przenika przez wszystko i wszystkich. Potrafi spać w powietrzu, przelatywać przez skały i merdać ogonem w brzuchu strażnika miejskiego.

Pod względem technicznym Lionhead dokonał niemożliwego i Fable III ma więcej błędów niż poprzednia część. Gra potrafi zawiesić się na kilka sekund albo odpalić dwa razy pod rząd tę samą scenkę. Musiałem też załadować zapisany stan, bo przeciwnik, z którym walczyłem zatopił się w ścianie. Nie mogłem go zabić, a musiałem to zrobić, by popchnąć fabułę do przodu. Polecam częste zapisywanie postępu zabawy oraz zainstalowanie gry na dysku. Wówczas konsola nie warczy jakby miała eksplodować, a doczytywanie nie jest aż tak denerwujące. Niestety, nie wszyscy posiadacze X360 mają dysk twardy, więc obniżam ocenę końcową i potępiam zachowanie Petera Molyneux. W wywiadach potrafił sobie żartować, że Fable II lepiej dopracowałyby dzieci z podstawówki, a gra miała tak wiele błędów, jak żadna inna produkcja certyfikowana przez Microsoft. Mnie to nie śmieszy, bo kupuję produkt i oczekuję, że będzie pozbawiony niedociągnięć. Molyneux po prostu kpi z graczy, a do tego Fable III wygląda gorzej niż poprzednia część. Większość poziomów świeci pustkami, ich bajkowy styl kompletnie wyparował, a twarze postaci wywołują odrazę. Nie mogłem uwierzyć jak źle wygląda kilka scenerii, które przyszło mi zwiedzać. Miałem wrażenie, że kod powstał rok temu i nadal czeka na zatrudnienie nowych grafików. Owszem, niektóre poziomy potrafią ująć swoim klimatem, ale co z tego skoro pałają się po nich cztery rodzaje przeciwników na krzyż? To już trzecia część, w której

walczy się z tymi samymi maskarami. Dodanie jednego typu wrogów, to trochę za mało.

ŚWIAT BEZ BOHATERÓW

Pięć milionów. Właśnie tylu graczy musi przyciągnąć Fable III, by Peter Molyneux dostał zielone światło na kolejną część. Czy trójka sprzeda się w takim nakładzie? Ciężko wyrokować, ale mam wrażenie, że Lionhead nadszarpnął reputację marki. BioWare również zmienili Mass Effect 2, ale poprawili grafikę oraz błędy i niedociągnięcia pierwszej części. Molyneux sprzedaje niedopracowany tytuł, który choć niewątpliwie ma swoje plusy i genialne momenty, to jest ich za mało. Gra jest przystępniejsza, bo badania wykazały, że gracze nie radzili sobie ze skomplikowanymi mechanizmami Fable II. Przyznaję, że przez większość czasu bawiłem się świetnie, ale tę serię pokochałem za bajkowy klimat i piękny, ciekawy świat; pełny przygód i ludzi, którzy widzieli we mnie prawdziwego bohatera. W Fable III czułem się nikomu niepotrzebny, niczym zbędny relikwiarz minionej epoki. ■■

OCENA

7.5/10

+ HUMOR, GŁOSY AKTORÓW, ŚWIETNE (ALE ZA PROSTE) MISJE
- GRAFIKA, BŁĘDY, NADMIERNE UPROSZCZENIA

WCIAŻ NIEZŁA, ALE NAJSŁABSZA Z TRYLOGII



CO MASZ DO POWIEDZENIA? Szkoda, że Lionhead nie ma takich grafików jak dźwiękowców. Muzyka jest jak zwykle znakomita, podobnie jak głosy aktorów. Miło, że tym razem nie gramy niemową. Bohater(ka) w końcu odzyskał(a) głos.

JAK SKUTECZNIE ZABIJAĆ I SIĘ PRZY TYM NIE ZMĘCZYĆ

Krótki poradnik po systemie walki, w którym jeden przycisk jest tak potężny, że wystarczy, by rządzić nimi wszystkimi.



Podstawowy cios, blok oraz uderzenie przełamujące obronę wyprowadza się tym samym przyciskiem (wszystko zależy od tego, czy tylko naciskamy, czy dłużej trzymamy X). Czyli po staremu, gdyż podobnie było w poprzedniej części. Trzeba jednak pożegnać się z nauką nowych kombinacji. Ulepszanie broni ich nie rozwija, a jedynie zwiększa siłę ataku i dorzuca kilka animacji kontr oraz ciosów. Krwawe cięcia, brutalne kopniaki i akrobatyczne ruchy mogą się podobać, ale są odpalane losowo. Z bronią palną jest podobnie. Z nostalgią wspominam luk z Fable, z którego mogłem wystrzelić jednocześnie trzy magiczne strzały. Teraz można co najwyżej przytrzymać Y na padzie, by oddać mocniejszy strzał albo wcisnąć lewy spust i dokładnie wycelować. Usprawnienia pistoletów i karabinów również nie przekładają się na nowe możliwości bohatera.

Największe zmiany przeszedł system zaklęć. Wybiera się je poprzez założenie specjalnych rękawic, więc jak łatwo się domyślić, można korzystać tylko z dwóch mocy równocześnie. Ich kombinacje są ciekawe, bo połączenie tornada z ogniem daje płonącą wicher, ale i tak wieje biedą. Każdy czar działa obszarowo na kilku wrogów lub na pojedynczego przeciwnika. Wystarczy przytrzymać B na kontrolerze, a zasięg śnieżnej burzy po chwili się rozszerzy i zamrozi całą watahę wilków. Z kolei kierując czar analogiem w stronę tylko jednego bandyty, odpala się jego mocniejszą wersję. Naturalnie im dłużej przytrzymacie przycisk, tym większego spustoszenia dokonacie w jego pasku zdrowia. Z tym, że nie widać go u przeciwników, ani u bohatera. Przywitał się system ze strzelanin, czyli czerwieniejący ekran, gdy heros za mocno obrywa. W sumie nie trzeba się tym przejmować, bo nie da się zginąć. Kilkusekundowy nokaut, para nowych blizn na ciele i z powrotem staje się do boju. A z kim w ogóle trzeba walczyć? Na nowym, pustynnym i całkowicie przereklamowanym kontynencie czekają zwinne dzierlatki z szablami. Poza tym po staremu; upiory, najemnicy i karzelki. O smoku z jedyńki, czy trolu z dwójki można tylko pomarzyć.





SAW II FLESH & BLOOD

HELLO, ZOMBIE STUDIOS



txt: DrMAX

PS3 | XBOX360

WYDAWCA Konami
PRODUCENT Zombie
LICZBA GRACZY 1
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Konami, błagam, przestańcie się ośmieszać wydając crapiaste survival-horory i synijcie kasę na porządnego Silent Hilla. Tak, crapiaste, bo dla mnie Saw II to słaba gra. Skaszaniony system zapisywania stanu gry i checkpointów zniechęcił mnie do zabawy; nie bez winy są tu również częste QTE, niewybaczające najmniejszej pomyłki. Poza tym to brzydka, a w tych egipskich ciemnościach nic nie widać. Zagadki zasy-sają. Co ja będę się produkował. 4/10



SPOSÓB NA AKWIZYTORA Pomysł z pistoletami zamontowanymi przy wizerkach niektórych drzwi byłby fajny, gdyby nie zidiociały system checkpointów.

Przez ostatnie piętnaście lat poświęca-
liście życie tworzeniu gier. Niespełna
rok temu wypuściliście na rynek
adaptację popularnej serii krwawych horro-
rów. Teraz przyszedł czas na pospieszenie
wyprodukowaną kontynuację. Jeśli udało jej
się poprawić błędy poprzedniczki, czeka Was
sukces finansowy i pozytywne recenzje. Jeśli
nie – koleś siedzący przy komputerze gdzieś
po drugiej stronie kuli ziemskiej wyleje na was
wiadro pomysł.

POPILI

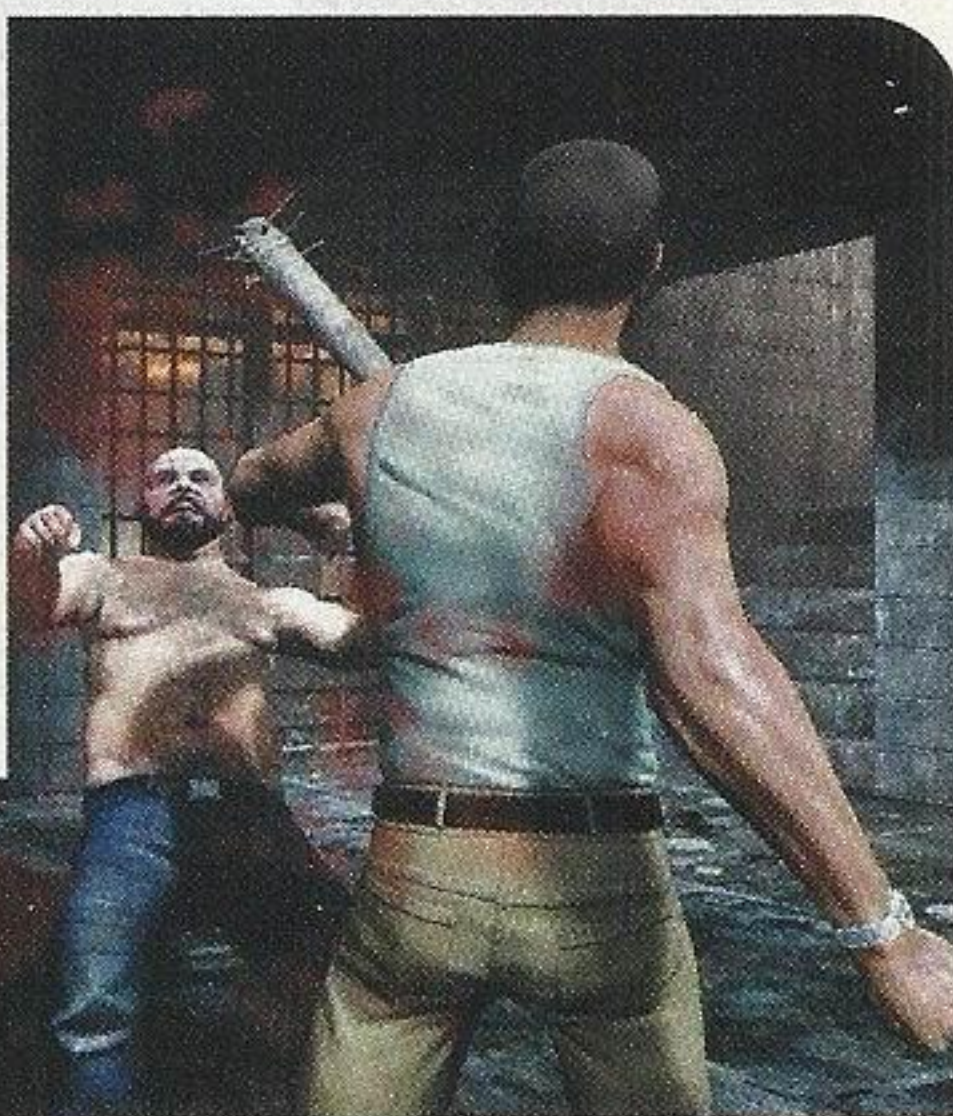
Co, że niby powtórzyłem patent na wstęp z re-
cenzji poprzedniej części? No i co? Filmy z serii
jadą na tym samym wyświechtanym pomysle
od ładnych sześciu lat i jakoś uchodzi im to na
sucho. Trzeba oddać sprawiedliwość twórcom
gier – w przeciwieństwie do producentów
filmów, oni przynajmniej próbują wprowadzać
jakieś innowacje. Pierwsza Piła była takim
lekkim unowocześnionym survival horrorem.
Druga część pogłębia to wrażenie. To osobliwa
mieszanka starszokolnych rozwiązań i wszyst-
kich nadużywanych ostatnimi laty do, padron
my French, wyrzgu patentów. Jeśli autorzy
pozostaną równie konsekwentni, szósta część
gry będzie zapewne tekstówką wykorzystującą
Move i Kinect.

Ale dość filozofowania, przyjrzyjmy się, w jaki
sposób autorzy zabrali się do usprawniania
konceptu poprzedniej gry i na ile im się ów
szczytny zamiar udało. Na pierwszy rzut oka
wydaje się, że wszystko gra i buczy – panowie
wzięli sobie do serca krytykę i postarali się
naprawić wszystkie nieudane elementy swego
dzieła. Problem w tym, że z każdym poprawio-
nym błędem udało im się popełnić nowy. D'oh!



POPIŁOWALI

Fabula... O matko, naprawdę chcecie
wiedzieć? Dobra, w telegraficznym skrócie
– Jigsaw znowu knuje jak tu sprzedać swoje
życiowe mądrości w możliwie najbardziej
sadystyczny sposób. Po znęcaniu się nad
detektywem Tappem, tym razem z jakiegoś
(nieco mglistego, jak zwykle) powodu wziął
się na jego syna. To właśnie w jego skórze
grający spędzi kilka godzin potrzebnych
na pokonanie gry. Historyjka podobnie jak
w poprzedniczce nie powoduje natychmia-
stowego zgąbczenia mózgu, jak to mają
w zwyczaju filmy, ale też w żaden sposób
nie zachwyca. Jeden plus jest taki, że akcja
rozgrywa się pomiędzy drugim a trzecim
filmem, więc można było zaangażować
Tobina Bella, który jak zwykle odwała rzetelną
robotę. Nieźle prezentuje się także oprawa –
grafika została lekko podciągnięta, otoczenie
opracowano z dbałością o detale, a modele
postaci nabrały nieco wyrazu. Dźwięk jest
po prostu w porządku – są znajome motywy
muzyczne, rzetelny dubbing i naturalnie
brzmące odgłosy. Niestety, pod względem
samej rozgrywki nie jest już tak różowo.



**GRAFIK MOŻE ZA-
PLAKAĆ** Podobnie jak
część pierwsza, gra po
prostu tonie w ciem-
nościach. Na szczę-
ście zazwyczaj mamy
dostęp do latarki, ale
wążutki promień świa-
tła jest marnym pocie-
szeniem. Aż szkoda
roboty jaką włożono
w obfitujące w detale
pomieszczenia, no ale
klimat musi być.



I JAKOŚ WYSZŁO

Beznadziejna walka była zdecydowanie
najsłabszym punktem pierwszej części,
cieszy więc fakt, że autorzy zrezygnowali
z niej niemal całkowicie. Szkoda tylko, że
głupawe nawalanki postanowiono zastąpić
głupawymi QTE. Te ostatnie to istna plaga –
nie mijają dwie minuty bez klepania przyciski
powtarzając wyświeglaną sekwencję. Czasem
ma to sens, innym razem nie. Najgorsze
jednak, że znowu zdarzają się sytuacje kiedy
najmniejszy błąd powoduje natychmiastowy
zgon i konieczność wgrania ostatniego
zapisu gry. A system sekwencji to chyba
najbardziej poroniony aspekt programu – stan
gry zapisuje się na stojących tu i ówdzie
magnetofonach (powiało prehistorią),
a dodatkowo automatycznie robią się
autosave'y. Średnio co 15-20 minut, jeśli więc
zaśpicie na wyskakujący nagle QTE albo
omsknie Wam się palec na padzie – szykujcie
się na rozległą powtórkę z rozrywki. Istotną
rolę wciąż pełnią minigierki – o nich szerzej
w ramce. Bywają lepsze i gorsze, ale ogólnie
nie boją. Rozbudowano także opcję dla
szperaczy, na których czeka kilka zestawów
poukrywanych pierdolek.

Jest lepiej niż poprzednio, ale o dużym po-
stępie nie ma mowy. Tym niemniej zagorzali
fani serii czy gatunku mogą spróbować. ■■

OCENA 6.2/10

■ NIECO LEPSZA OD POPRZEDNICZKI
■ Z NACISKIEM NA „NIECO”

PRZY PIĄTEJ CZĘŚCI MOŻE JUŻ BYĆ ŚWIETNIE

Psycho-tetris



Otwierająca
grę sekwencja
wycinania klucza
spod oka zwiastuje
zwiększony po-
ziom zwichrowania
minigierki, ale
mimo to wiele się
pod tym względem
nie zmieniło. Łami-
główek jest kilka –
powraca układanie
trybików, a także
irytujące QTE
przy otwieraniu
niektórych drzwi.
Lepiej przed-
stawiono za to
otwieranie zamków
wytrychem, choć
i tak najciekawsze
są zagadki zwią-
zane z szukaniem
łaleczek Jigsawa.
Całkiem pomysłowe
i wymagające
spozostawczości.
O ironio, to
jedyne łamigłówki
w grze, których
w ogóle nie trzeba
się podejmować,
a czasem nawet
łatwo przegapić.

THE SIMS 3

PEŁNA SIMULACJA ŻYCIA



Text: GONZO

PS3 | X360

WYDAWCA EA
PRODUCENT EoReality
LICZBA GRACZY 1
PREMIERA już jest
DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Zachęcam panów do zaprezentowania konsolowych Simsów swoim kobietom – z pewnością będziecie dobrze bawić się wspólnie na kanapie w salonie. A jak już będziecie razem na kanapie, od Simsów łatwo przejść do innych wspólnych zabaw. **8/10**

Jeśli czegoś nie masz, to znaczy, że tego potrzebujesz” – trzecia część Simsów jeszcze dobitniej niż kiedykolwiek wcześniej podkreśla swoje motto. Główny akcent pada na symoleony, wirtualną walutę, która pośrednio prowadzi do szczęścia całej rodziny. Miłości nie można kupić, ale można jej pomóc wysokokaratowymi klejnotami, katowaniem mięśni na siłowni i spędzaniem czasu poza domem. Dróg do osiągnięcia stanu finansowej i emocjonalnej nirwany jest tym razem tak wiele, że nazwanie The Sims 3 epegiem powinno wzbudzić dreszcze oburzenia tylko u osób zasklepionych w smoczych łuskach. To potężny kawał kodu i znakomity socjologiczny eksperyment, jeśli zdecydujemy się stworzyć własne alter ego w wirtualnym świecie. Bo w końcu, co może być fajniejszego w Simsach niż spostrzeżenie, że nasza postać po pewnym czasie zaczyna zachowywać się identycznie jak my. Spóźnia się z tekstami do wydawcy, nie myje naczyń, a każda weekendowa impreza to pasmo nieprzewidywanych, losowych zdarzeń. To znaczy... oczywiście miałem na myśli kumpła.

ZA WYSOKIE RODZINNE PROGI

Tworzenie postaci wygląda jak kreowanie miłudków na Wii, ale dobrze pamiętam, że to Simsy były pierwsze. Cech i ciuchów do wyboru nie ma za dużo (DLC nie tyle wisi, co ciąży w powietrzu), ale jest w czym przebierać bez zmartwienia, że nie odnajdziemy się wśród tysięcy możliwości. Nigdy nie uda się



stworzyć własnego lustrzanego odbicia, ale w tym przypadku wszelkie uogólnienia działają na korzyść, bo wprowadzają element humorystyczny. Mój emulatynos Gonzales Złotopolski całymi dniami chodził w kamizelce skserowanej od Justina Timberlake'a; dopiero potem dorobił się własnego stylu – poszarpanego t-shirta i długiego kucyka. Nie wiem czy jest sens tworzenia od razu całej rodziny, bo zarówno single jak i pary to coś innego i jeżeli nie zamierzacie zaczynać gry dwa razy, warto na początku zdecydować się na rolę samotnika. Zresztą, przecież to Simsy – zerwanie z dziewczyną czy facetem jest dużo łatwiejsze niż w realu.

Przy tworzeniu postaci wygląd nie jest wcale najważniejszy; Simy określamy cechami charakteru i nie oszukujemy się – dowcipny filirciarz zawsze będzie miał łatwiej niż arogancki zgredek. Jak w życiu. Różne osobowości skutkują odmiennymi celami życiowymi, a decyzja o wyborze jednego z nich jest chyba najistotniejsza. To kamień milowy dla naszego Sima – będzie żył z dnia na dzień ciągle

pamiętając, co chce osiągnąć. Można zrobić karierę, zaliczać hurtem panny/kolesi albo stać się sławnym. Już sama kreacja postaci wprawia w zadumę, czy w rzeczywistości kiedykolwiek zastanawialiśmy się nad podobnymi decyzjami. Możliwości jest multum, The Sims 3 to prawdziwie potężne narzędzie, a kiedy człowiek zacznie myśleć nad tymi wszystkimi zależnościami, może się pogubić.

DZIŚ W MOIM MIEŚCIE

Gra jest tak naprawdę miejską piaskownicą, bo rozgrywka nie jest ograniczona do „własnych czterech ścian” – całe miasto stoi otworem. Oczywiście to piaskownica ograniczona, niczym na placach zabaw za oknem. Nie ma mowy o dowolnym przemierzaniu świata – można udać się „jedynie” w kilkadziesiąt miejsc, ale uwierzcie na słowo, że grałem i grałem, a wciąż nie wiedziałem, w co włożyć ręce. Można wyjść na piknik do parku, odwiedzić znajomych, a czasem zdarzają się promocje w supermarketach czy księgarniach, więc warto o nie zahaczyć. Książki

CO MOŻE BYĆ FAJNIEJSZEGO W SIMSACH NIŻ SPOSTRZEŻENIE, ŻE NASZA POSTAĆ PO PEWNYM CZASIE ZACZYNA ZACHOWYWAĆ SIĘ IDENTYCZNIE JAK MY?



to obok internetu i telewizji ważne źródło wiedzy – można przeczytać w nich o ciąży, wyluskać ciekawe przepisy kulinarne czy po prostu zatopić się w poczytnym harlequinie. Niestety – dane uparcie ładują się przy każdym międzymiejscówkowym skoku, a dziennie zalicza się ich co najmniej kilka. Poza tym Simy znikają z pola widzenia po wejściu do sklepu, a przyznam, że wolałbym widzieć jak chodzą między półkami niż obserwować płaski dach budynku.

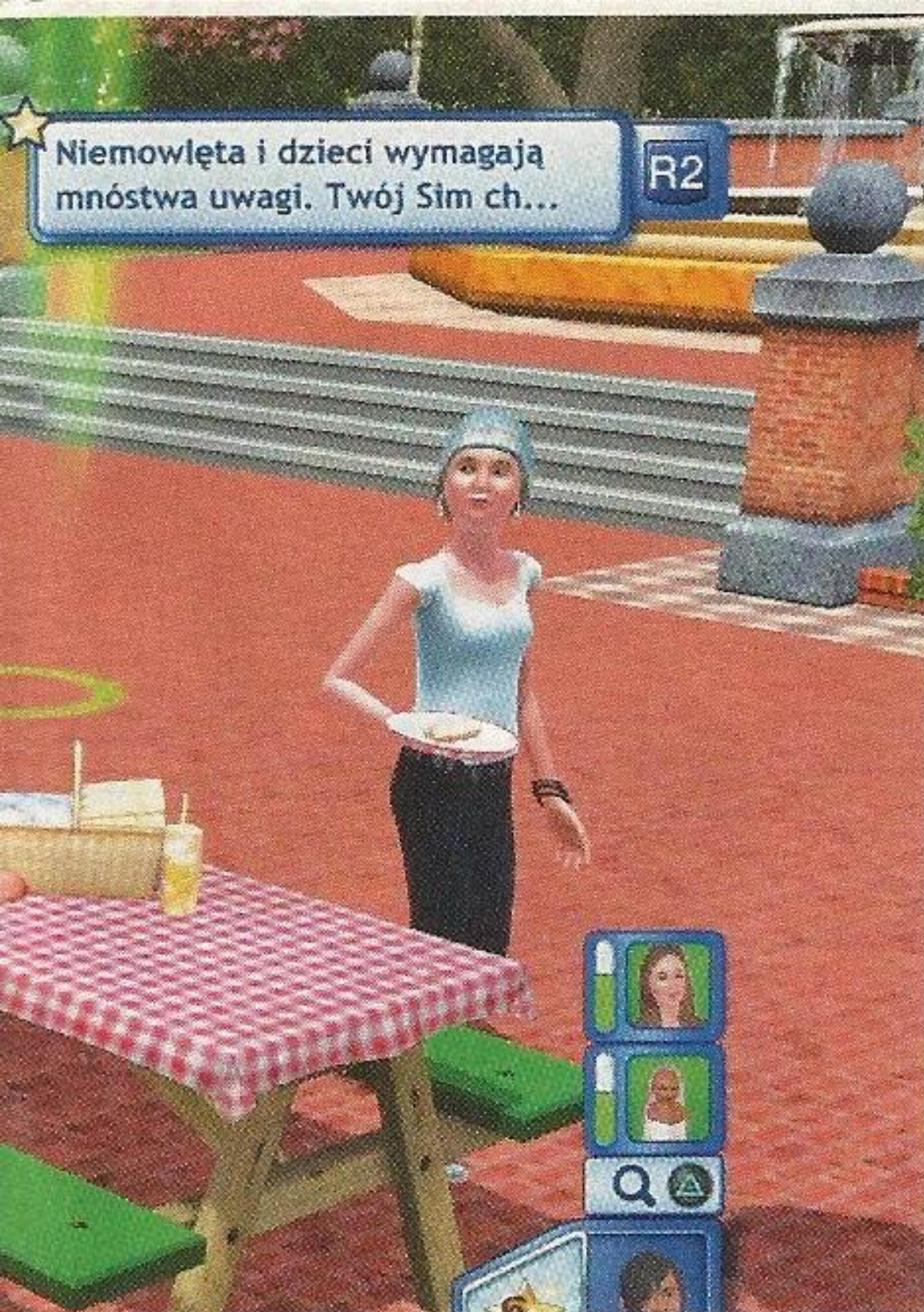
Trzeba dbać o indywidualne potrzeby Simów. Gonzales musiał przykładowo codziennie ćwiczyć, bo bez tego chodził markotny i nawet nie zwracał uwagi na to, że jego córka śpi na glebie. Za co zresztą zbierał po głowie od swojej żony, ale gość miał zasadę – w zdrowym ciele, zdrowy duch. Takich małych przyzwyczajęń i codziennych nawyków ludka z czasem zauważałem coraz więcej, co jeszcze głębiej osadza The Sims 3 w rzeczywistości. Na dobrą sprawę po kilku dniach czasu gry (jeden dzień w realu równa się kilku tygodniom w grze) można spróbować zostawić rodzinę samą sobie i tylko przyglądać się, co robią. Zrobiłem taki eksperyment i wyniki były szokujące; Simy nie zapomniały o higienie, jadły posiłki, może czasem spóźniały się do pracy i zamiast szukać wzniosłych przeżyć grały do upadłego na komputerze, ale kto z nas jest idealny? Życie jakoś



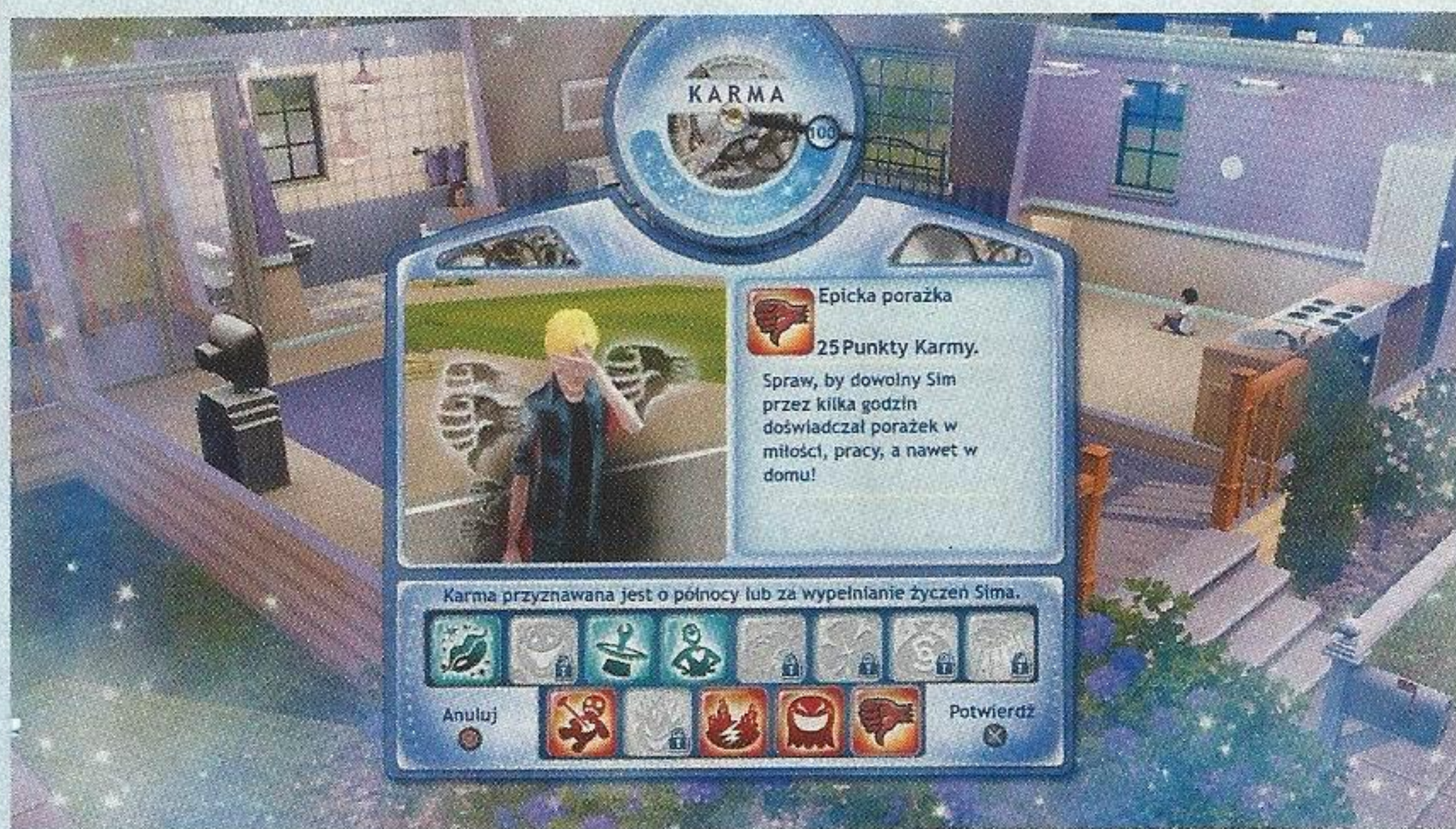
MAM DWIE KOMÓRKI, OBIE SZARE Telefon, zupełnie jak w życiu, to bardzo ważny gadżet dla przeciętnego Sima. Wiadomo, przecież nikt nie wytrzyma tygodnia bez pizzy, wieczornych plotek z kumpelą czy... wezwania policji, bo goście na imprezie niemal podpalili dom. Szczegóły na neogo.pl.

Niemowlęta i dzieci wymagają mnóstwa uwagi. Twój Sim ch...

R2



MOJE MIASTO, MOJA PIASKOWNICA Simy tak samo jak my pracują, muszą jeść, odwiedzają znajomych, a czasem wpadają w ogień zakupów. Mapa miasta ułatwia poruszanie się po miejscówkach.



PRZEWIJANIE CZASU Czasem taka funkcja przydałaby się w realu, podobnie jak pauzowanie go. Simy mają fałtew, to niesprawiedliwe!

się toczyło, a to chyba największy komplement dla autorów. Na pewno The Sims 3 daje ogromną swobodę dowolności w hodowli wirtualnych ludzi, nawet imprezy na plaży urząda się w banalny sposób, a znajomości zawiązuje jeszcze łatwiej niż buty po 20 latach treningu.

NAKARM MNIE

Co jakiś czas Simy same sygnalizują, co chciałyby osiągnąć, a te mniejsze marzenia mogą być zarówno łatwe do spełnienia („mam ochotę przeglądać się całymi dniami w lustrze”), jak i nieco bardziej skomplikowane („jak Wes Borland zostanę gwiazdą rocka i malarzem jednocześnie!”). W tym samym czasie można mieć aktywne cztery cele, bo wiadomo, że od ich nadmiaru rozbolełaby głowa. Nie wszystkie podrzucone zadania trzeba akceptować, ale z drugiej strony życie dla samej egzystencji to droga na skróty do depresji. Na szczęście zawsze można Simom poprawić humor poprzez jedną z Mocy Karmy. Osiąganie celów, zadowalanie Simów i poukładane życie owocują punktami, które możemy wydać na jedną z sił nadprzyrodzonych. Pozytywne nie są specjalnie interesujące (więcej kasy, szczęścia, geniuszu itd.), ale ciekawie robi się, jeśli spojrzymy na ciemną stronę Mocy Karmy. Warto zapisać grę i spróbować zakończyć żywot jednego z Simów, sprokurować małą apokalipsę na osiedlu czy nawiedzić miejscówkę jako duch. Efekty są wielce destruktywne (lub budujące), przez co dobre i złe moce wzbogacają i urozmaicają zabawę.

Największe obawy miałem w stosunku do sterowania, ale nawet bez ruchowych kontrolerów (czyli padomajtków) wypada ono bardzo korzystnie. Wiadomo, to jedna z gier stworzo-



nych do grania myszką w biurze – tymczasem joypad sprawdza się nieźle i dostęp do wszystkich opcji został przemyślany, a operowanie życiem Simów odbywa się bardzo sprawnie.

Oprawie ciągle bliżej do pierwszej części sprzed dekady niż jakiegokolwiek tytułu z 2010 roku, a miejscami zalegająca cisza również nie pomaga w budowaniu atmosfery. Jednak w The Sims 3 grałem dużo więcej, niż wymagały tego testy; obserwowałem rozrost mojej rodziny, sąsiedzkie zdrady, zostawałem szefem i traciłem stanowisko, przeżywałem miłosne wzloty i upadki. Wszystko jak w najlepszej telenoweli. Różnica jest jednak taka, że gra liczy na razie trzy,

a nie trzy tysiące odcinków, a życie w niej przedstawione jest dużo prawdziwsze, niż to telewizyjne.

Coś jeszcze? The Sims 3 bezproblemowo łączy się z Twitterem i Facebookiem, więc jeśli w robocie prześiadujecie na tych portalach, gra ma także coś fajnego dla Was. Pokażcie koleżankom, jak odpowiedzialnym rodzicem jesteście, a kolegom, że na imprezach nie wylewacie za kołnierz. Niech Was zobaczą. ■■

OCENA

8.0/10

■ MIEJSCA DO ODWIEDZENIA, MOCE KARMY, MOŻLIWOŚCI
LOADING, MOGŁO BYĆ WIĘCEJ PRZEDMIOTÓW, OPRAWA
CAŁE ŻYCIE MIEŚCI SIĘ NA PŁYDIE

Dyrektor kreatywny

Autorzy mocno promują opcję własnej edycji ciuchów i przedmiotów. Myślałem, że będę miał do czynienia z edytorem podobnym do tego z LittleBigPlanet. Zostawiłem sobie na niego kilka godzin, a okazało się, że to prosty wybór kolorów i materiałów. Szczytem kreacji jest zapisanie ulubionych kombinacji do wykorzystania na później. Dużo lepiej wypada projektowanie domu; można się wykazać, choć do stworzenia konkretnego feng shui trzeba mieć więcej niż odrobinę wyobraźni. Fajne jest udostępnianie innym graczom swoich projektów, na bazie podstawowych przedmiotów na pewno szybko powstanie góra nowych rzeczy do wykorzystania.





RETROPLUS

Kolejny miesiąc i znowu Retro powraca w pełni sił. Niczym obity kłoszard wracający po jeszcze, niczym deficyt budżetowy, niczym... A sami sobie zresztą dopiszcie. Grunt, że starocie nie uginają głów przed nieskończoną zdawałoby się nawałą nowości. I nic dziwnego, wszak dzisiejsze świeżynki za jakiś czas same przejdą na zramolaną stronę mocy i dołączą do naszych, wiecznie rosnących w siłę szeregów. A kiedy zabraknie miejsca w piekle... Przepraszam, poniosło mnie. To pewnie dlatego, że Retro w tym miesiącu nawiedziła nadprogramowa liczba wirtualnych sztywniaków, i jeszcze przytachali ze sobą apokalipsę. A wszystko zaczyna się tak niewinnie, od historii pewnego rysia... Ale o tym przekonacie się sami, zapraszam do lektury..

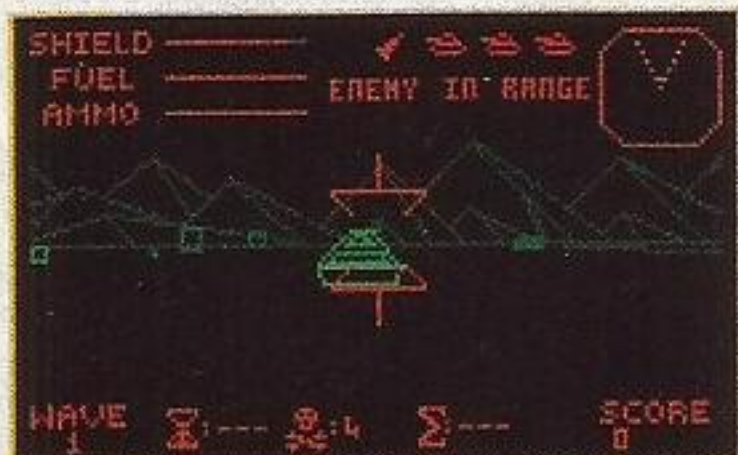
EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Rynek konsol przenośnych potrafi być równie lukratywny co rynek „dużych” systemów do gier, co udowodniły takie firmy, jak Nintendo i Sony. Nic dziwnego zatem, że wielu próbowało odgryźć dla siebie większy lub mniejszy kawałek tego obficie lukrowanego tortu.



ATARI LYNX

Nie tak dawno gościliśmy w tym miejscu segowego Game Geara, dziś przedstawiamy innego pretendenta do tronu – Atari Lynx. Niedysiejszy król domowych platform do gier ostatecznie spłynął w kłopot historii za sprawą nieudanego Jaguara, ale w drugiej połowie lat osiemdziesiątych Atari stanowiło jeszcze siłę, jakiej nie wypadało lekceważyć. Rys był ich pierwszym (i jak się później okazało – jedynym) handheldem, wydanym na świat we wrześniu 1989 – niespełna pół roku po japońskiej premierze GameBoya i niemal równocześnie z europejską. A zatem czasowo kocur wbił się całkiem nieźle i miał wcale nie małą szansę namieszać na rynku. Dlaczego zatem ostatecznie nie zamieszał? Aby odpowiedzieć na to pytanie, przyjrzyjmy się tej bestyjce z bliska. Poczynając od jego narodzin...



Battlezone 2000 – odświeżona wersja klasyka, jednej z pierwszych gier z wektorową grafiką. Co ciekawe, wydanie na Lynx to tak naprawdę dwie gry w jednej. Autorzy ukryli w niej bowiem alternatywną, rozbudowaną graficznie i koncepcyjnie wersję. W tej czy innej formie, ta taktyczna strzelanka to jeden z lepszych tytułów na Lynxa.



Blue Lightning – pozornie zaledwie kopia Afterburnera Segi, ale Błękitna Błyskawica wcale mu nie ustępowała, a graficznie – jak na handheld z 1989 roku – to po prostu czysty obłęd.



Chip's Challenge – obowiązkowa gra logiczna i zarazem tytuł startowy konsoli.

Solidna porcja wyężdżania szarych komórek.



Battle Wheels – ta samochodowa strzelanka spokojnie może uchodzić za protoplastę Twisted Metal. Prosta jak konstrukcja cepa i przeznaczona głównie do rozgrywki wieloosobowej, ale mimo to świetna jak na swoje czasy.

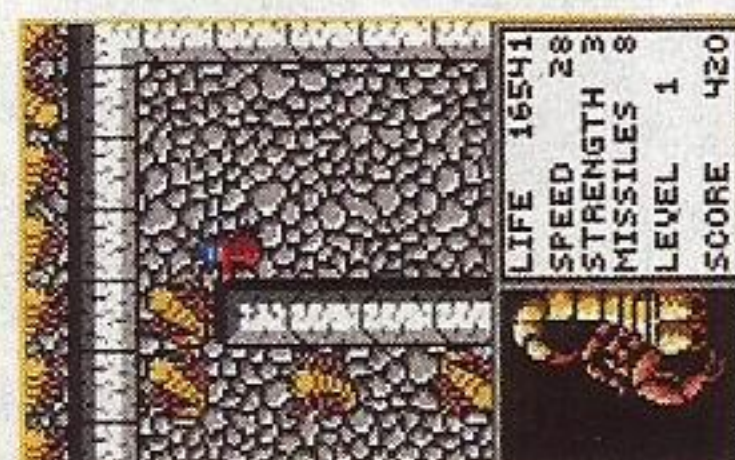


Klax – kolejna gra logiczna, tym razem mocno „inspirowana” Tetrisem. Niby to samo – ot, układanie spadających klocków, ale pokazane nieco inaczej, dzięki czemu nie można jej nazwać prostackim klonem.



Ninja Gaiden – Atari co prawda nie mogło pochwalić się silnym wsparciem

zewnątrznych studiów, ale nie znaczy to, że na Lynxie całkowicie zabrakło hitów znanych z innych platform. Świetnym przykładem jest wierna konwersja automatowego Ninja Gaiden.



Gauntlet: The Third Encounter – co prawda gra nie zaczęła żywota jako kolejna część automatowego przeboju, ale mało kto by się zorientował, że tytuł dolepił tuż przed premierą. Uchwycona z lotu ptaka labiryntowa rzeźnia wzbogacona o (bardzo) delikatne elementy RPG bynajmniej nie przyniosła marce wstydu, czego nie da się powiedzieć o późniejszych wersjach na „duże” konsole.



Rampage – i jeszcze jeden port z automatów. Zachowano urok oryginału,

a wielkie stwory siejące pożogę w gęsto zaludnionych miastach nie wyglądały tak dobrze na żadnym ówczesnym handheldzie.



Shadow of the Beast – może nie tak dobra jak na Amidze, ale to wciąż doskonała platformówka i zadziwiająco wierna oryginałowi konwersja.



Stun Runner – w kwestii „trójwymiarowej” grafiki na konsolach przenośnych w owych czasach lepiej się po prostu nie dało. Koncepcja prościutka, ale śmigający po zbudowanym z wielokątów tunelu stateczek potrafił wówczas zachwycić.

Dracula the Undead – gra unikalna nie tylko ze względu na przynależność gatunkową (przygodówka na konsoli przenośnej), ale także nietypową oprawę



graficzną – monochromatyczna paleta kolorów wbrew pozorom nadawała grze niepowtarzalny styl.



Warbirds – pierwsza gra na Lynxa, którą dane mi było zobaczyć i muszę przyznać, że nieźle mną pozamiatała. W owych czasach takiej grafiki zwyczajnie nie oglądało się na przenośnych maszynach do grania. A poza tym, w tę symulatoro-strzelankę grało się też całkiem nieźle.



Batman Returns – wizualnie jeden z najlepszych tytułów na Rysia.

DETONOLUS

The Atari LYNX will make your brain sweat.



LYNX NOT DEAD!

Jak już wspominałem w tekście, pomimo iż zasadniczo produkcja gier na konsolkę Atari zakończyła się w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, platforma była (i poniekąd nadal jest) utrzymywana przy życiu przez gromadę zapaleńców tworzących kolejne, nierzadko ciekawe tytuły. Nie ma tu w tym rolę odegrało zrzeczenie się praw do publikowania gier na Lynxa przez Hasbro (właściciela Atari), które nastąpiło na przełomie wieków. Od tego czasu gry na zapomnianą maszynę może produkować dosłownie każdy, nic zatem dziwnego, że znaleźli się fanatycy którzy skrzętnie skorzystali z okazji. W ciągu ostatnich dziesięciu lat światło dzienne ujrzała garść tytułów, m.in. Championship Rally, CyberVirus czy najnowszy Zaku – latana strzelanka stworzona przez specjalizującą się w podobnych projektach ekipę Super Fighter Team. Autorzy odtworzyli nawet oryginalny model kartridża, jeśli więc ktoś ma ochotę przyjąć na twarz powiew skondensowanej nostalgii, przenosząc się do alternatywnej rzeczywistości, w której Lynx żyje i ma się dobrze, może sobie sprawić tę przyjemność za jedyne 40 baksów. Do boju, wojownicy!

KOCIA ARYSTOKRACJA

Pomimo tego, iż – jak już wspominałem – Lynx był pierwszą pełnoprawną konsolą przenośną wypuszczoną przez Atari, firma miała już skromne doświadczenie na tym polu. W 1978 roku wyprodukowali prościutkie urządzenie ochrzczone mianem Touch Me, z którym zabawa ograniczała się do powtarzania odpowiedniej kombinacji przycisków. Prace nad dużo bardziej zaawansowanym Rysiem ruszyły w roku 1986 w niespecjalnie znanej firmie Epyx. Dopiero na początku 1989 roku oba koncerny dogadały się w kwestii produkcji i dystrybucji urządzenia pod szyldem Atari. Tu zapewne trzeba doszukiwać się jednej z przyczyn niefortunnego startu konsoli – w tak krótkim czasie nie zdołano wyprodukować wystarczającej liczby sztuk, w efekcie Lynx zadebiutował w mocno ograniczonym nakładzie, w przeciwieństwie do GameBoya, którym Nintendo masowo zalało sklepy. Kolejnym straszakiem na klientów okazała się wygórowana cena – niespełna 180 dolarów, czyli dwukrotnie więcej niż za swój gadżet wołało Nintendo. Nic dziwnego, że handheld Atari zaliczył falstart, którego nie udało mu się nadrobić przez całą resztę swego



sklepowego żywota, nawet pomimo tego, iż pod wieloma względami przebił konkurencję na całej linii. No właśnie, poświęćmy zatem chwilę żeby przypomnieć dobre strony Lynxa.

ATARI POKAZUJE PAZUR

W kontekście czysto technicznym Lynx nie odstawał od konkurenta „made by Nintendo”. Wprost przeciwnie, pod wieloma względami był maszyną bardziej zaawansowaną. Po pierwsze i najbardziej oczywiste, był pierwszą konsolą przenośną wyposażoną w kolorowy ekran, ale na tym nie kończyły się jego innowacje. Rychu mógł pochwalić się także podświetleniem ekranu i rozbudowanymi możliwościami gry wieloosobowej – spragnieni wspólnej rozgrywki gracze mogli połączyć ze sobą nawet 18 maszyn (choć, jak nietrudno się domyślić, ogromna większość tytułów nie oferowała tak rozbudowanego trybu multi). Pod względem potęgi graficznej Lynx także nie miał się czego wstydzić – pomijając już poszerzoną paletę kolorów, co sprawniejsi programiści mogli bez problemu uzyskać na nim efekt pseudo-trójwymiarowości. Inna sprawa, że wielu klientów i tak narzekało na użyty w konsoli wyświetlacz, cierpiący – pomimo dodatkowego oświetlenia – na typowy dla wczesnych handheldów syndrom „pojawiam się i znikam” obrazu przy lekkim przechyleniu konsolki.

Osobną sprawą był zewnętrzny projekt urządzenia – jeśli myślicie, że Game Gear był opasy jak na przenośną konsolę, to z pewnością nie było Wam dane ujrzeć Lynxa. Pierwszy model był po prostu ogromny, a w porównaniu do GameBoya (i tak sporego, wedle dzisiejszych standardów) jawił się niczym mamut przy ratlerku. Problem ten naprawiono częściowo w 1991 roku, wypuszczając na rynek poprawioną wersję, znaną po prostu jako Lynx II, ale pupil Atari nadal pozostawał największą

konsolą przenośną na rynku. Do tego wszystkiego dołączyły jeszcze kilka upierdliwych wad urządzenia, jak choćby notorycznie długaśne ładowanie gier, którego korzenie tkwiły w burzliwym okresie projektowania urządzenia i wielokrotnych zmianach nośnika (początkowo miał obsługiwać... Kasety!). A jednak, pomimo tych wszystkich niedoskonałości, Ryś miał szansę przynajmniej na drugie miejsce po Nintendo

i wygryzienie dla siebie wystarczającej niszy. Sprawy skomplikowały się z początkiem lat dziewięćdziesiątych, kiedy na arenę wkroczyła SEGA ze swoim Game Garem.

BEZŻĘBNY RYSIU

Co prawda nowy konkurent musiał użerać się z pokaźną porcją własnych problemów (jak choćby jeszcze wyższa cena i potworne zużycie baterii), co nie zmieniało faktu, iż był on od Lynxa potężniejszy, zgrabniejszy i w dodatku mógł liczyć na solidne wsparcie w kwestii popularnych gier. Atari, choćby się

sfajdało, nie miało czego rzucić do walki z niebieskim jeżem i innymi bestsellerami SEGI, o Ninny nie wspominając. Nic dziwnego, że dla tego Ryszarda zabrakło miejsca na imprezie dla dwojga, na której Nintendo pełniło rolę wodzireja i naczelnego bawidamka, a SEGA cichcem podpijała zlewki w kuchni. Z pewnością nie pomógł też fakt, że Atari w pewnym momencie praktycznie porzuciło swoje przenośne dziecię, koncentrując swe ambicje na kolejnym futrzaku – Jaguarze.

Ostatni Lynx zszedł z taśmy produkcyjnej w 1994 roku, a dwa

lata później producent przestał wspierać swój system w kwestii softu. Warto jednak wspomnieć, że konsolka zdążyła zaskarbić sobie uwielbienie wąskiej grupy fanów, skutkiem czego pojedyncze tytuły ciurkały jeszcze na rynek przez następne kilkanaście lat. Ostatnia gra na Lynxa ukazała się w 2009 roku. Historyczne zasługi urządzenia także nie przeszły bez echa – dwa lata temu Atari odebrało nagrodę Emmy za pionierską rolę, jaką Ryś odegrał w rozwoju przenośnego rynku gier. To miło, że nawet tak zamierzchłe dokonania nie zostają w ostatecznym rozrachunku zapomniane. ■



Sklep Gekon.F1

WROCŁAW ul. Drobnera 36
KRAKÓW ul. Wrocella 6
tel. 71 374 26 17



sprzedaż/wymiana gier
regeneracja płyt
serwis konsol



ONLY \$99.95

LOTS OF GREAT GAMES AVAILABLE NOW!



Dlaczego Norbit?!

- Do każdego klienta podchodzimy indywidualnie!
- Masz problem? Zadzwoń! Norby udzieli dobrej rady, doradzi w zakupie, objaśni działanie sprzętu
- Rzetelny Serwis Konsol! Naprawiamy SKUTECZNIE m.in. XBOX 360 (także 3 diody!) oraz PS2/PS3 (elektronika, nowe głowice lasera!)
- Bliskawiczna wysyłka na całą Polskę KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE! NOWOŚCI I KLASYKA! ZAWSZE NISKIE CENY!
- i wiele, wiele innych powodów! :)



NORBIT
Konsole · gry · akcesoria
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 10:00 - 18:00 / SOBOTA 10:00 - 14:00
P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

Jako że wchodzimy właśnie w najmroczniejszy okres w roku, listopadową wyliczankę postanowiłem skierować na martwo-pikselowe tory. Spokojnie, obejdzie się bez dublowania – w comiesięcznym dziale goszczą zazwyczaj tytuły oryginalne, w tym miejscu zaś zajmiemy się kontynuacjami mniej lub bardziej znanych serii, które z jakiegoś powodu nigdy nie zagościły w czytnikach naszych konsol.



CIĄG DALSZY NIE NASTAPIŁ

CZYLI 10 SEQUELI, KTÓRE NIE POWINNY ZOSTAĆ SKASOWANE

Część z nich pewnie w końcu się ukaże, choć prawdopodobnie będą już zupełnie innymi grami, pozostałe nie dostąpią tego zaszczytu. Dlatego też pozwolę sobie wskazać garść sequeli, których naprawdę powinno być nam szkoda. Jak zwykle subiektywnie do bólu i brejkając wszelkie rule. Czy coś w tym stylu...

FINAL FANTASY FORTRESS

10



Jak się obecnie miewa japoński rynek gier – szkoda gadać. Nic dziwnego, że wielu wschodnich gigantów próbnie przekazuje wodzę nad swoimi najpopularniejszymi markami programistom z Zachodu. Takim np. Capcomowi wychodzi to raz lepiej, raz gorzej, ale nie odstraszyło to panów ze Square Enix, którzy zlecili wyprodukowanie kolejnego Finala ekipie Grin, odpowiedzialnej m.in. za nieudany remake Bionic Commando. Jasne, ten akurat fakt nie wzbudza może wielkiego entuzjazmu, ale wstępne informacje prezentowały się całkiem obiecująco.

Akcja miała rozgrywać się w świecie znanym z FFXII, ale całkowicie zrywać z konwencją poprzedników. Autorzy mówili o otwartym świecie à la Oblivion i dynamicznej, hack'n'slashowej walce. Co ciekawe, brak ciągłości finansowej pomiędzy Square a Grin był prawdopodobnie jedną z przyczyn zeszłorocznego bankructwa tej drugiej firmy.

DARKWATCH 2

Zombie i kowboje to idealna kombinacja. Dowiódł tego kapitalny system RPG Deadlands, lada moment potwierdzi to zapewne Rockstar swoim Undead Nightmare, a swego czasu całkiem nieźle dowodziła tego także pierwsza część Darkwatch – przyjemnego fpsa na PS2 i Xboksa, w którym gracz wcielał się w wampira-rewolwerowca i stawał do walki z tonami nieumarłego plugastwa. Gra może nie wykorzystała do cna swojego potencjału, ale istniała spora szansa, że uda się to jej kontynuacji, zmierzającej już na kolejną generację konsol. Niestety, żaden z wydawców, którym autorzy prezentowali swoją grę nie podzielił tego entuzjazmu i projekt ostatecznie wykrwawił się z braku funduszy.



09

08

FREELANCER 2

Niektórzy z Was nie kojarzą zapewne, że było coś takiego jak Freelancer. A warto nadrobić zaległości, bo była to bardzo sympatyczna kosmiczna strzelanina z ambicjami symulatora galaktycznego kupca czy najemnika. Solidna i rozbudowana gra w duchu klasycznego Privateera ukazała się co prawda wyłącznie na PC, ale druga część miała naprawić ten błąd i trafić także do posiadaczy X360. Nie trafiła, bo Microsoft zamknął opracowującą grę studio i tak straciliśmy szansę na renesans tego zasłużonego, acz zapomnianego gatunku.



FULL THROTTLE 2/SAM & MAX: FREELANCE POLICE

Siódmą pozycję na naszej liście zajmują kontynuacje klasycznych, niezapomnianych przygodówek LucasArts. Dwie, a nawet trzy gry, które miały szansę godnie pociągnąć dorobek przodków. Dlaczego trzy? Ponieważ w produkcji znajdowały się aż dwa tytuły z serii Full Throttle. Jedną z nich, Full Throttle 2: Payback, współtworzył jeden z głównych projektantów pierwszej części (co prawda nie był to Tim Schafer, ale na bezrybiu...) i w założeniach nie miała zbytnio odbiegać od przygodówkowych korzeni. Druga z gier, z podtytułem Hell on Wheels, szła już mocno w stronę gry akcji i dodawała obowiązkową oprawę w pełnym 3D. Co do Sama i Maxa – jasne, w końcu dostaliśmy serię zabawnych gier autorstwa Telltale, ale opracowana u papy Lucasa pełnoprawna kontynuacja miała nad nimi przewagę w postaci sporej części ekipy zaprawionej przy kultowym Hit the Road. Wszystkie trzy projekty padły trupem głównie z powodu braku porozumienia pomiędzy producentami a wydawcą (ta firma tak miewa).

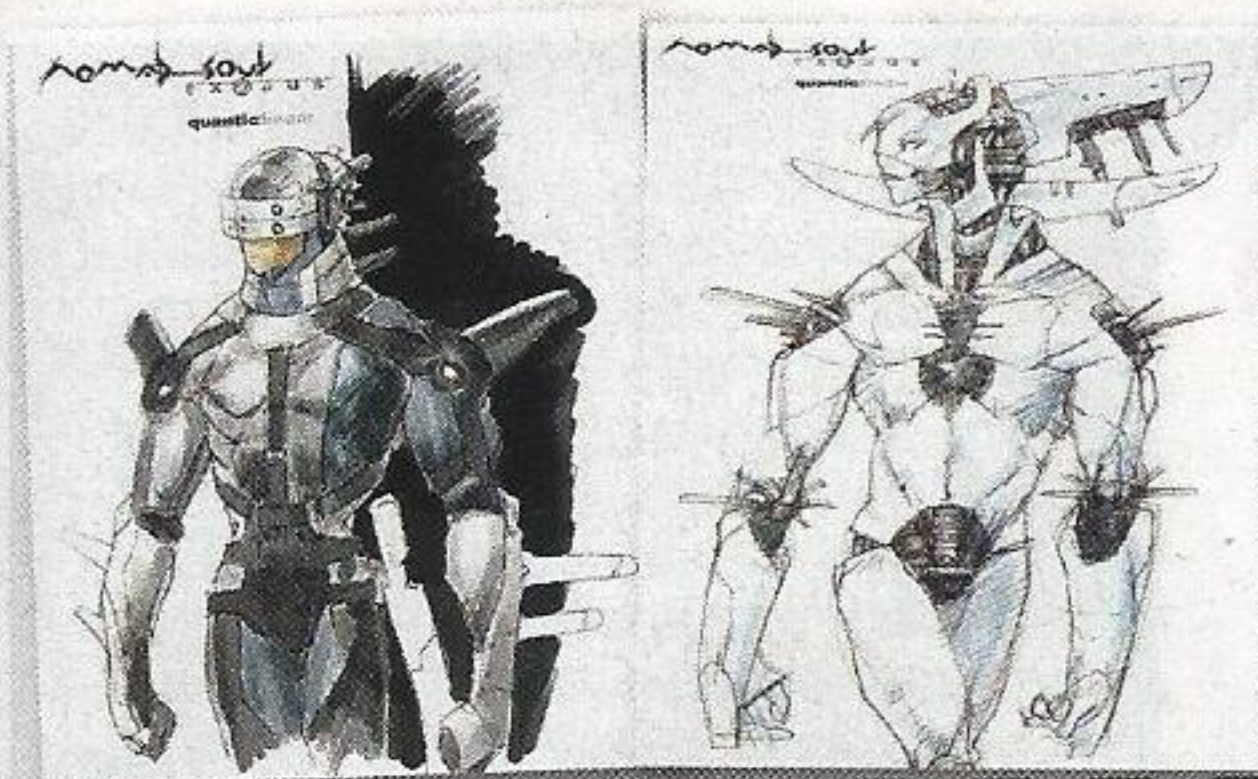


07

A TO SWOJĄ DROGĄ...

Czyli jeszcze kilka zagubionych w akcji sequeli:
 ■ Indiana Jones and The Staff of Kings – „scenariusz pisany przez samego George'a Lucasa” może nie budził specjalnego optymizmu, ale Indy zasłużył w końcu na naprawdę porządną grę akcji.
 ■ Total Overdose 2: Tequila Sunrise – pierwsza część była rajcowną, bezpretensjonalną rozwalką à la Max Payne. A tych nigdy za wiele. No i ten tytuł...
 ■ Nowy Road Rash – obecna generacja cierpi na chroniczny brak nawalających się tańcuchami motocyklistów.
 ■ Cannon Fodder 3 / Crusader: No Pity – dwa odświeżone klasyki zmierzały na PSP, ale nie doszły.
 ■ Legacy of Kain: The Dark Prophecy – uśmiercona w bardzo wczesnym stadium szósta część wampirzej sagi. Na szczęście prędzej czy później powinniśmy doczekać się kontynuacji.
 ■ The Thing 2 – „Coś” Carpentera to czysty kult, a pierwsza część całkiem zgrabnie przełożyła film na grę.
 ■ Nightmare Creatures 3 – premierowa gra była świetna, a druga niespecjalnie. Trójka miała szansę zrehabilitować serię.





NOMAD SOUL: EXODUS

O innowacyjnym Omikron: Nomad Soul, eklektycznej przygodówce z elementami akcji, z gościnnym udziałem Davida Bowie, pisaliśmy w Retro nie tak znowu dawno. Niestety, o jej kontynuacji zapewne już nie napiszemy. Intrygująco zapowiadająca się gra została skasowana w bardzo wczesnym stadium produkcji (głównie temu zawdzięcza stosunkowo niską pozycję na liście). Wiemy tylko, że akcja miała się rozgrywać w tym samym mieście, ale sto lat od ostatnich odwiedzin Wędrownej Duszy. Do tego parę szkiców i sporo obietnic, których autorzy zapewne już nie zrealizują, bo zajęli się Heavy Rain...

06

TIMESPLITTERS 4

04



Ach, TimeSplitters... Jeden z pionierów gatunku fps na konsolach, i do tego na luzie najzabawniejszy i najmniej pretensjonalny. Czwarta część gry była jednym z trzech rozgrybanych i nigdy nie dokończonych projektów nieodwołanego studia Free Radical. I wnioskując z materiałów, które wyciekły do sieci, nie przyniosłaby projektu wstydu. Rewelacyjne i prześmiewcze projekty postaci (Zombie-Jonas, czy inny Trojański Headbanger), ładny komiksowy styl grafiki przeniesiony na kolejną generację konsoli i tona innych intrygujących pomysłów – tak w skrócie można podsumować TS4. To na pewno byłby hit. Gdyby tylko Free Radical nie trafił szlag... Czwarta część TimeSplitters pewnie się w końcu ukaze, ale ile będzie miała wspólnego z wcześniejszym opracowywanym tytułem? Któż to wie... Na otarcie łez pozostał krótki zwiastun, bezbłędnie punktujący jedną z najgłupszych scen w „nowej trylogii” Gwiezdných Wojen.

MORTAL KOMBAT: FIRE & ICE/MORTAL KOMBAT 8

Półmetek listy postanowiłem oznaczyć podwójnym uppercutem ze strony smoczej serii, bo obie skasowane gry wydawały się intrygującymi tytułami. W praktyce raczej nie będzie nam dane owego potencjału zweryfikować, ale kto nam zabroni gdybać. Pierwszy z tytułów, Fire & Ice, miał kontynuować koncepcję sprawdzoną w całkiem solidnym Shaolin Monks, czyli gry action-adventure osadzonej w światku Mortala. Tym razem jednak, zamiast pary mnichów z Shaolin graczom dane byłoby wcielić się w dynamiczny duet zamaskowanych wojowników – Scorpiona i Sub-Zero. A że wzajemne losy owej parki mogły przełożyć się na ciekawą historię (i rozgrywkę – koop z dwoma serdecznie nienawidzącymi się kombatantami), fanów chyba nie trzeba przekonywać. Niestety, autorzy nie wyrabiali czasowo i finansowo, skutkiem czego projekt trafił do piachu. Druga z gier, obdarzona roboczo cyferką 8, miała być pełnoprawną kontynuacją głównej serii i przy tym najmroczniejszym z Mortali. Mocnym zmianom ulec miał wygląd – zainspirowany estetyką Gears of War. Nadchodzący powrót do korzeni nieco osładza zgon tego ciekawego projektu, ale mimo wszystko szkoda chłopaka.



05

VAN BUREN

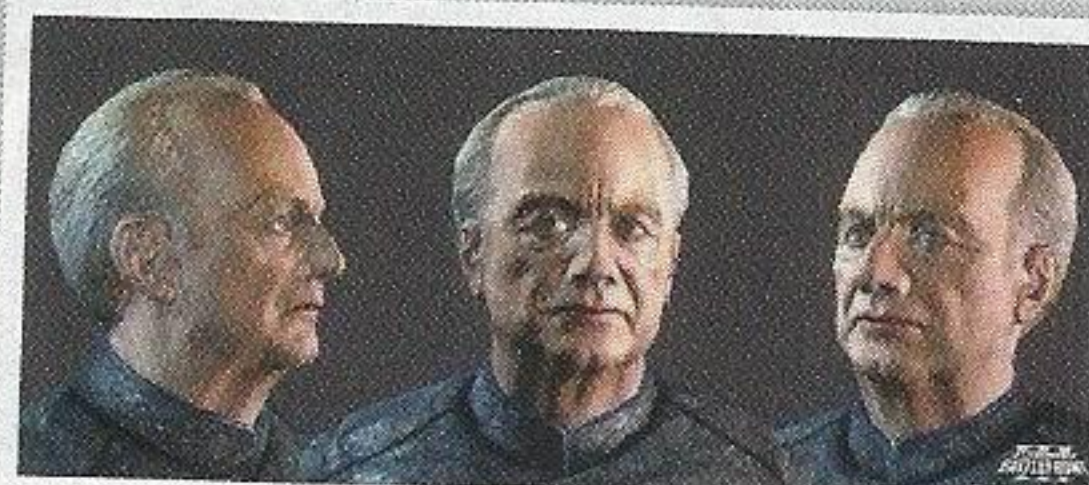
03



Fanom postapokaliptycznych klimatów nie trzeba tłumaczyć co oznacza powyższy kryptonim – Fallout 3, oczywiście. Jak to – zapytają niektórzy – F3 nigdy się nie ukazał? To w co ja grałem dwa lata temu? Nie ujmując wiele udanej grze autorstwa Bethesda, trzecia część serii przygotowywana ładnie kilka lat wcześniej przez jej prawowitych twórców, to była jednak całkiem inna bestia. Przede wszystkim, dużo bliższa swoim poprzednikom, ale jednocześnie bardzo ambitna. Rozbudowany, ale wciąż turowy system walki, możliwość wcielenia się w ghoul albo supermutanta, rozwinięta filozofia budowania drużyny (z uwzględnieniem tzw. „dylematu więźnia”), całkowicie nowy obszar do eksploracji (okolice Utah i Colorado), a także, o zgrozo, tryb wieloosobowy – to wszystko i jeszcze więcej obiecywali panowie z Black Isle. A do tego jeszcze większy nacisk na przełożenie statystyk na możliwości postaci w grze, ciekawą fabułę i zgrabnie napisane dialogi. Fajnie, że ostatecznie Bethesda wskrzesiła serię, lecz nie zmienia to faktu, że tego „właściwego” Fallouta 3 nikt nam już nie odda. No, jeśli ktoś ma ochotę, może pobawić się demkiem technologicznym wypuszczonym do sieci. Ale to marna pociecha. W ramach ciekawostki, to nie jedyna gra z serii, która poszła do kasacji. W produkcji znajdowały się także Fallout Tactics 2, Fallout Extreme i kontynuacja Brotherhood of Steel.

STAR WARS BATTLEFRONT 3

Free Radical zdecydowanie nie mieli ostatnimi laty szczęścia. O innym ich skasowanym projekcie możecie poczytać dwie pozycje wyżej, ale opracowywana przez nich kontynuacja jednej z najlepszych serii spod znaku Gwiezdných Wojen zapowiadała się chyba jeszcze ciekawiej. Battlefront 3 miał być logicznym rozwinięciem pomysłów z poprzednich dwóch części. Pierwszej grze bezbłędnie udało się uchwycić klimat i charakter gwiazdnowojennych batalii z udziałem tabunów mięsa armatniego (także tego odzianego w białe pancerze). Część druga dodała do tego bitwy w przestrzeni kosmicznej i kozackich bohaterów. „Trójka” miała ambicje pójść jeszcze dalej. Jeśli wierzyć twórcom, mieliśmy do czynienia z gigantycznymi, jednolitymi teatrami wojny, obejmującymi zarówno walki na powierzchni jak i na orbitach planet. W praktyce wyglądałoby



to tak, że gracz w każdej chwili mógłby przerwać gnojenie pacholków Imperatora/wszawych rebeluchów na ziemi, wskoczyć do statku kosmicznego i bez najmniejszego ekranu ładowania czy zwolnienia akcji wzbić się w przestrzeń kosmiczną, gdzie także toczyłaby się bitwa. Mógłby nawet wylądować na jednym z większych statków i tam także siał pożogę. Brzmi niezłe, co? Dodajmy jeszcze do tego bardzo ciekawe zabawy autorów z kanonem, mające zaowocować „alternatywnymi” wersjami znanych postaci (Obi Wan w wersji sith!) i już mamy mokry sen fana Gwiezdnej Sagy, zwłaszcza jeśli przy okazji lubi sobie postrzelać w necie. Szkoda tylko, że Free Radical nie mogli dogadać się z ludźmi Lucasa (niemożliwe...), a niedługo później zmienili się w Crytek UK i stracili 3/4 załogi, a niedobitki tłuką tryb sieciowy do Crysis 2. Wzdech...

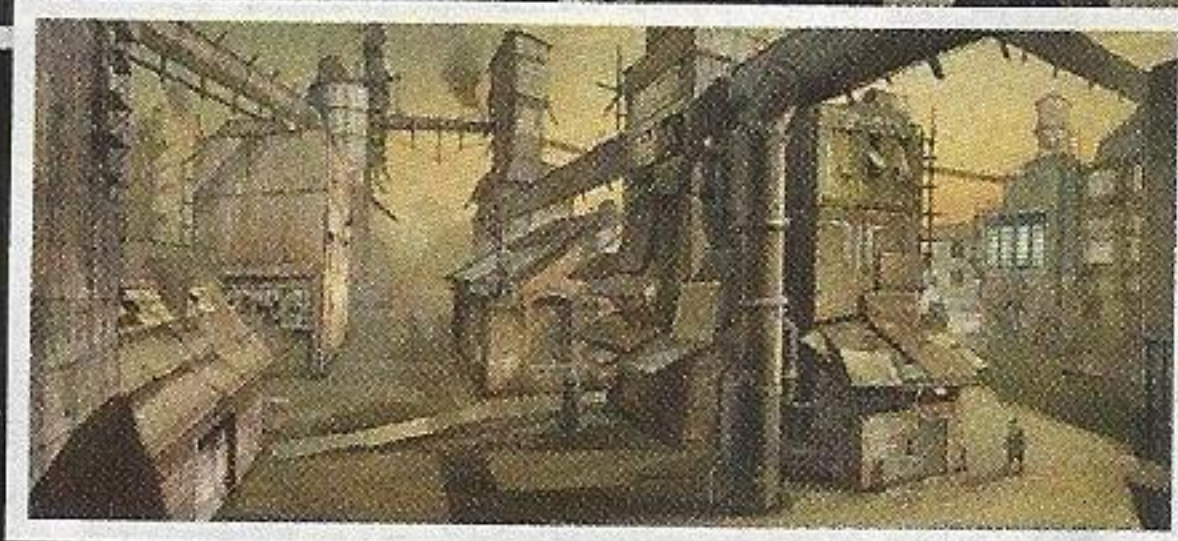
02



ODDWORLD: THE BRUTAL BALLAD OF FANGUS KLOT

01

Może ktoś zechciałby to przedyskutować, ale w mojej skromnej opinii Oddworld Inhabitants nie zrobili nigdy słabej gry. Za to kilka dziwacznych – owszem. Wszystko wskazuje jednak na to, że w tę najdziwniejszą nie będzie dane nam zagrać. Brutalna Ballada zadebiutowała w 2005 roku, w kwietniowym numerze magazynu Game Informer. Z powodu miesiąca, wielu wzięło zapowiedź tego projektu za żart primaaprilisowy – to powinno wystarczyć za dowód, że nawet jak na grę osadzoną w Oddworldzie zapowiadał się naprawdę niecodzienny tytuł. Potwierdza to zarys fabularny, wrzucający gracza w buty niejakiego Fangusa, pasterza zwyrodniałego stadka owcopodobnych stworzeń w krainie Fangustan. Kraina zostaje najechana przez podłą rasę kocurów, które porywają naszego bohatera i zmuszają do udziału w swego rodzaju walkach gladiatorów. W trakcie jednej z bitek, Fangusowi udaje się zbiec, ale zostaje pogryziony przez swego przeciwnika, który zaraża go wścieklizną. Walcząc z toczącą jego umysł chorobą, Klot musi oswobodzić rodaków przy pomocy swojej demonicznej trzódki. Brzmi jakbym to wymyślił na poczekaniu? Może i tak, ale Lorne Lanning i reszta ekipy nie raz już dowiedli, że w ich szaleństwie jest metoda. Jeszcze ciekawiej zapowiadał się fakt, że gra podążać miała w jeszcze mroczniejsze rejony niż Stranger's Wrath, zaś otoczenie zostało jakoby zainspirowane Europą Wschodnią (jak wiadomo z „Hostelu” czy nadchodzącego filmu „Kaplica”, nie masz panie mroczniejszej krainy, niż nasze swoje okolice). Niestety, ciągle niesnaski i zmiany dystrybutorów (EA chciało obniżyć barierę wiekową, Majesco chciało multiplayer) spowodowały ostatecznie, że projekt został bez wydawcy i bez kasy. Miejmy nadzieję, że niedawne pogłoski o reaktywacji Oddworld Inhabitants i kilku grach znajdujących się w produkcji nie okażą się przesadzone. Zwłaszcza, że to nie jedyna gra z tej serii, która nie doczekała się wydania – wśród zaginionych w akcji wymienić można jeszcze takie tytuły jak Hand of Odd, Squeek's Oddyssey czy Sligstorm. Gdybym jednak miał wybierać, najchętniej zapoznałbym się z Fangusem. ■





KIEDY OPADNIE PYŁ

GROWA APOKALIPSA NIEJEDNO MA IMIĘ I NIEJEDNO OBlicze MIEWAŁA W CIĄGU OSTATNICH TRZYDZIESTU LAT. JASNE, JEŚLI RZUCIĆ W GRONIE GRACZY HASŁO „POSTAPOKALIPSA”, ZAZWYCZAJ PIERWSZE CO PADNIE Z ICH UST TO FALLOUT, A CO STARSI GÓRALE PRZYPOMNĄ JESZCZE WASTELAND I KILKA BARDZIEJ NISZOWYCH TYTUŁÓW.

Jeśli jednak poważnie się zastanowić, liczba gier osadzonych w postapokaliptycznym świecie wcale nie jest mała. Bo czy za takową nie można uznać chociażby Gears of War? Resistance? Albo Half-Life 2? Ba, nawet kilka części Final Fantasy by się załapało. To że większość z nas nie zalicza ich do tego podgatunku wynika głównie z pewnego ściśle określonego wizerunku postapokalipsy, jaki popkultura wbiła nam do głów za młodu. To obraz ziemi jako opustoszałej, piaszczystej i nierzadko popromiennej krainy, w której ludzkie niedobitki walczą o przetrwanie, o każdy tyk wody, czy piędz nadającej się do uprawy gleby. Niemalą zasługę w propagowaniu tego, jakże działającego na wyobraźnię, schematu miało kino lat osiemdziesiątych, w których wielu z nas dorastało. Filmy takie jak „Stalowy Świt”, „Krew Bohaterów”, „Hardware” czy – jakże by inaczej – „Mad Max” (zwłaszcza jego druga część) zaimpregnowały nam w łepetynach klasyczny postapokaliptyczny kanon. Aby zatem oddać mu sprawiedliwość, jednocześnie wspominając o nieco bardziej nietypowych podejściach do tematu, postanowiłem w listopadowej retrospekcji dokonać podziału, który powinien zadowolić purystów i zaspokoić ciekawość mniej oblatanych. Takim to szczywanym wybiegiem zmutowany wilk powinien być syty, a popromienna owca cała. Zaczniemy zatem od korzeni całego zjawiska.

PREAPOKALIPSA

Pierwszą, a w każdym razie pierwszą udaną grą osadzoną w zniszczonym wojną nuklearną świecie był pamiętny Wasteland z 1988. Ów wydany przez Electronic Arts erpeg opracowany został przez ekipę raptem czterech (w porywach do pięciu) osób, ale w owych czasach nie było to wcale coś niespotykanego. Wspominam o tym głównie dlatego, iż jednym z owych kilku osobników był niejaki Brian Fargo – człowiek, którego nazwisko miało się zapisać w gatunku złotymi, świecącymi w ciemnościach zgłoskami. Tymczasem zaś Wasteland ukazuje się na PC i Maca, a także C-64 i robi niczego sobie karierę. Zasłużenie, wypada dodać, bo w młodym wciąż gatunku RPG wprowadził całą garść rozwiązań bez mała rewolucyjnych. Weźmy chociażby statystyki – niby standard, ale w przeciwieństwie do wielu innych gier, w Wasteland miały one naprawdę spore znaczenie, wpływając na

umiejętności bohaterów w posługiwaniu się danym typem oręża czy innego sprzętu. Kolejną ważną nowinką była niespotykana swoboda w pokonywaniu rzuconych nam przez grę problemów – od prostolinijnego użycia siły do bardziej wyrafinowanych, dziś rzeklibyśmy – skradankowych. Poza tym szacunek budził oddany grającemu do eksploracji świat, jak na ówczesne czasy ogromny i w dodatku zmieniający się wraz z biegiem rozgrywki. W tej grze naprawdę można było utonąć, a jej zalety można by opiewać godzinami. Nic dziwnego, że szybko stała się przedmiotem kultu pokażnej rzeszy fanów. Nieco dziwniejszy wydaje się fakt, że nigdy nie doczekała się udanej (bezpośredniej) kontynuacji. Prace nad sequelem, roboczo zatytułowanym Meantime, utknęły w martwym punkcie i gra ostatecznie nigdy nie wychyliła głowy z atomowego schronu. W 1990 roku ukazała się co prawda Fountain of Dreams, pretendująca do miana duchowego spadkobiercy Pustkowia. Szybko jednak okazało się, że miała z nim tyle wspólnego co izba wytrzeźwień z Izbą Lordów. Pomimo ciekawego pomysłu osadzenia gry na zniszczonej promieniowaniem Florydzie, Fontanna Snów rozczarowała fanów – była krótka, nieprzemysłana i ograniczona.

W kolejnych latach twórcy gier powracali do tematu jeszcze kilkakrotnie. W tym samym, 1990 roku na NESa ukazała się adaptacja już wówczas kultowego Mad Maxa autorstwa Mindscape. Niestety, była słabutka, choć trzeba przyznać, że autorom wystarczyło cojones na poeksperymentowanie z formułą gry akcji osadzonej w otwartym świecie. Nie była to zresztą pierwsza próba przeniesienia przygód Szalonego Mela, tfu, Maxa na grywalny kawałek kodu. Jeszcze w 1986 rzucono na rynek grę Roadwar 2000 – choć pozbawioną chodliwej licencji, aż nazbyt wyraźnie czerpiącej z przedstawionej we wspomnianych filmach wizji świata. Inna sprawa, że

w tym akurat tytule do zguby ludzkości nie przyczynił się paluch generała na czerwonym przycisku ani kryzys paliwowy, tylko wypuszczony przez terrorystów superwirus.

Z ciekawszych tytułów warto jeszcze wspomnieć wydany na Amigę i PC Burntime z 1993 roku – całkiem sympatyczną mieszankę strategii i RPG, w której zadaniem gracza było pokierować postapokaliptyczną społecznością tak, żeby nie zdechła z głodu, pragnienia czy innych naturalnych przyczyn (np. perforacja czaszki maczetą – w tych realiach uchodząca za ekwiwalent spokojnej śmierci w łóżku, z bliskimi przy boku). W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych uraczono nas jeszcze wyścigówką Powerslide, mieszanką wyścigówki i strzelanki Redline, a także rtem KKND (tudzież Krush, Kill'N'Destroy), opisującym zmagania szczerzycarzy, którzy załapali się do atomowych bunkrów z mniej szczęśliwymi mutantami. Solidna gierka doczekała się w końcu sequela, KKND 2: Krossfire, po czym znikła w otchłani growej historii. Wszystko to jednak stanowiło tylko preludium do prawdziwej uczty dla fanów postapokalipsy, którą spokojnie hodowało w swoich tajnych laboratoriach nieodżałowane Black Isle, pod wodzą nie mniej nieodżałowanego Interplay.

OPAD

W 1997 roku znany jeszcze głównie z „Walki o Ogień” i „Imienia Róży” Ron Perlman wypowiedział złowrobnę słowa: „Wojna... Wojna nigdy się nie zmienia”. I paradoksalnie, zmieniło to wszystko do czego przyzwyczajeni byli miłośnicy RPG. Fallout wniósł do gatunku powiew świeżości porównywalny tylko z nieliczną garstką wybitnych tytułów. Pomijając może warstwę techniczną, która jak na owe czasy była oczywiście ze wszech miar solidna, ale bynajmniej nie powalająca, wszystko inne to już czysty, zalepiający paszczę miodek.

Rozbudowany system tworzenia postaci, nazwany twórczo S.P.E.C.I.A.L., nie był tylko zbiorką nazw i cyferek – to wszystko w rzeczywisty sposób wpływało na rozgrywkę i stwarzało niewyobrażalne wcześniej możliwości. Do tego olbrzymia swoboda w eksplorowaniu postnuklearnego świata i rozwiązywaniu napotykanych na każdym kroku problemów i zagwozdek natury moralnej, bardzo rzadko opierających się na prostym podziale na dobro i zło (pod tym względem do dzisiaj nic nie przebiło pierwszych dwóch Falloutów). A to przecież jeszcze nie wszystko, bo trudno nie wspomnieć o takich elementach, jak bogactwo możliwego do znalezienia ekwipunku, błyskotliwie napisanych dialogach, sensownym scenariuszu i po prostu obezwładniającym, wylewającym się z monitora klimacie... Można by tak długo, dlatego ograniczę się

LANIE WODY

Pamiętacie Wodny Świat z dziadkiem Costnerem? Cóż, film może i nie powalał scenariuszem, a do tego wslawił się mianem jednej z największych kłap finansowych w historii kina (przynajmniej z początku, bo później nieco te straty odrobił). Tym niemniej, przedstawiona w nim wizja przyszłości była całkiem ciekawa (i debilna zarazem, ale mniejsza o to). Świat niemal w stu procentach pochłonięty przez oceany i niedobitki ludzkości walczące o przetrwanie na polepionych, rachitycznych pływających osadach – no, przemawiało to do wyobraźni. Co ciekawe, film doczekał się nie jednej a dwóch growych adaptacji. Pierwsza trafiła na konsolę SNES i obśmianego Virtual Boya, i nawet na tym ostatnim odstawiała in minus – uznawana jest powszechnie za najgorszy tytuł na Wirtualnego Chłopca (a konkurencja, łagodnie mówiąc, nie była miażdżąca). Druga z gier była nieco lepsza, choć także żadna z niej rewelacja – ot, sztamkowy pecetowy rts. Buł, buł...



NAME	HP	ARM	MAX	CON	WE
1>Hell Razor	0	14	23	33	10
2>Angela Beth	0	14	23	33	10
3>Thresher	0	14	23	33	10
4>Snake Vargas	0	15	23	31	10



do stwierdzenia, że Fallout jest jedną z niewielu gier, która autentycznie zasługuje na te wszystkie nawarstwione latami ochy, achy i stado maniakalnych wielbicieli, którzy grają w niego po dziś dzień.

Tym niemniej, gwoli sprawiedliwości (wszak prawdziwa cnota krytyki się nie boi) wypada także wspomnieć o tych mniej udanych aspektach genialnej gry. Jednym z nich była z pewnością duża liczba wszelakich bugów, różniących się rodzajem i skalą upierdliwości. Kolejnym poddawany krytyce aspektem było ograniczenie czasowe – na wykonanie głównego questu odnalezienia water chipa gracz miał 150 (ewentualnie przedłużane do 250) dni. Przekładając na czas rzeczywisty, oznaczało to, że grę kończyło się raptem w trzy wieczory. A w tym gatunku to, cokolwiek by mówić, dość ciężki grzech. Wreszcie, to akurat dodam od siebie (choć wielu fanów zapewne z chęcią poczęstowałoby mnie za te słowa sztachetą) – system walki był raczej drętwy. I nie chodzi mi tu o samo zastosowanie tur, tylko o względne ubóstwo możliwości taktycznych. Bo że walka z podziałem czasu może być ekscytująca udowodniło już w czasach Fallouta ładne kilka tytułów, z Jagged

umiarkowanie udanego Fallout Tactics i nieudanego Fallout: Brotherhood of Steel. Zaś w momencie kiedy czytacie te słowa na półkach sklepowych zalega najnowszy rozdział sagi – Fallout: New Vegas. Czy spełnił pokładane w nim nadzieje – ciekawskich zapraszam do recenzji w tym numerze NEO Plus.

DALECY KREWNIE

Zbliżając się powoli do końca dzisiejszych wspominek, otrępiemy się na chwilę z radioaktywnego pyłu i przyjrzymy się kilku tytułom, których twórcy podeszli do postapokaliptycznego schematu z innej małki. Jedną z ciekawszych wizji roztoczyli przed graczami Niemcy z Blue Byte, za sprawą swojej mieszanki symulatora, strzelanki i przygodówki pod tytułem Archimedean Dynasty. W owej grze ludzkość została zmuszona do wycofania się ze skażonej powierzchni ziemi i zaczęcia od nowa pod powierzchnią oceanów. Rozrzucona po nielicznych bazach, tułająca się na klaustrofobicznych pokładach łodzi podwodnych ludzkość – wszystko to stanowiło bardzo ciekawą i klimatyczną otoczkę. O tym, że gracze tyknęli ją ze smakiem niech poświadczą wydana kilka lat później kontynuacja zatytułowana AquaNox. Kolejną alternatywną wizją „życia po życiu” ludzkich niedobitków była przygodówka Dark Earth – udana, choć nieco zapomniana gra przedstawiała obraz świata przykrytego całunem pyłu, nieprzepuszczającego światła słonecznego. Miejsc, w których przez zbite kłęby syfu przebijają się promienie słońca pozostało jak na lekarstwo, i to właśnie tam zbudowane zostały ostatnie bastiony naszej cywilizacji. Nic dziwnego, że ludzkość – delikatnie mówiąc – cofnęła się w rozwoju,

że nawet twórcy mordobicie sięgali do tej dymiącej beczki z pomysłami. A skoro i mordobicie, to czemu nie fpsy? Nasi sąsiedzi ze wschodu nie gęsi i swoją postapokaliptę też mają – choć pewnie woleliby o niej zapomnieć. Trzyczęściowa jak na razie seria S.T.A.L.K.E.R. przedstawiła znajomy klimat w dużo bardziej... Lokalnej skali, opierając się zarówno na twórczości Strugackich, jak i rzeczywistej katastrofie w Czarnobylu. I wyszła im niezła,

choć notorycznie zabugowana seria strzelanek o lekko erpegowym zabarwieniu. A całkiem niedawno zaserwowali nam także niegorsze Metro 2033. Nieco gorzej potoczyły się sprawy z niezłe zapowiadającym się, ale ostatecznie rozczarowującą-



Alliance na czele. W ostatecznym rozrachunku wspomniane ubytki okazały się zaledwie rysami na świeżo wypolerowanym Power Armorze. Gra była, jest i będzie wybitna. Szybko odniosła też zasłużony sukces.

Tak szybko, że już w rok później fani dostali w wysuszone z odwodnienia łapska kontynuację. Fallout 2 był sequelem w ścisłym znaczeniu tego słowa, tudzież ujmując to nieco bardziej obcesowo – sequelem jak w mordę strzelił. Audiowizualnie nie różnił się zasadniczo od poprzednika, poprawił część jego błędów (więcej opcji, większy świat, brak limitu czasowego), dodając jednocześnie garść własnych (liczba bugów była zatrważająca – to chyba jedna z najbardziej zarobaczonych gier w historii). Nadal było to niezapomniane przeżycie i świetna gra, warta wtopienia w nią dziesiątek, jeśli nie setek godzin życia, ale innowacyjna siła oryginału zdecydowanie gdzieś uleciała. Na tę grę gracze mieli poczekać do – jak się wydawało – nie tak znowu wcale odległej trzeciej części gry. No to sobie poczekaliśmy...

Trzecia część serii, opracowywana w pocie czoła przez Black Isle, a ochrzczona roboczym mianem Van Buren, ostatecznie skończyła w produkcji, a zasłużone studio podzieliło jej los. O tym jednak możecie poczytać na sąsiednich stronach, zaś historia Fallouta znalazła nieoczekiwanych kontynuatorów w postaci Bethesdy, jednego z niegdysiejszych konkurentów Black Isle. Fallout 3 ukazał się ostatecznie dwa lata temu i – choć bez wątpienia nie zadowolili najwybredniejszych maniaków serii – okazał się bardzo rzetelną grą, kontynuującą wiele z tradycji poprzedników (a inne subtelnie spuszczać w kłopot, ale to już temat na osobną dysputę). Cokolwiek by o nim mówić, na pewno lepsze to niż nieudolne próby udobruchania fanów odpryskami w rodzaju

w nowopowstałych społeczeństwach panuje ścisły podział kastowy, a Słońce czczone jest jako najwyższe bóstwo. Nawet pomijając unikalną koncepcję, gra radziła sobie świetnie także w pozostałych aspektach – grafika, scenariusz, innowacyjny styl rozgrywki. Jeśli ktoś przegapił, warto nadrobić zaległości. Z kolei w strategii Abomination: The Nemesis Project w roli zabójcy naszej cywilizacji ponownie obsadzono straszliwy wirus, mutujący ludzi w pokraczne monstra.

Przechodzimy z wycieczką dalej, rzucając tylko okiem na Primal Rage – pamiętne mordobicie z okładającymi się po pyskach dinozaurami i innymi małpoludami. Być może niektórzy z Was nie zdawali sobie z tego sprawy, ale akcja owej nawałki także osadzona była w ponurej przyszłości, kiedy to budzące się do życia pradawne bóstwa zdewastowały ziemię i cofnęły ludzkość do epoki czerepu łupanego. Niby tylko ciekawostka, ale warto wiedzieć,



cym Hellgate: London. Tu jednak przyczyną apokalipsy nie były bomby ani śmiertelne choroby, lecz... Inwazja mocy piekielnych.

I tak postapokaliptyczna karawana jedzie dalej. Twórcy gier z podziwu godną regularnością serwują nam kolejne, mniej lub bardziej przerażające wizje globalnej zagłady. Czasem przyjmuje ona klasyczny, szarobury wizerunek – jak chociażby w nadciągającym Rage autorstwa id Software – innymi razy obrazowi zniszczonej cywilizacji nie można odmówić osobliwego uroku – jak w niedawnym, bardzo sympatycznym Enslaved: Odyssey to the West od Ninja Theory. Czasem można wręcz odnieść wrażenie, że autorzy kuszą los, prześcigając się w coraz to barwniejszych wizjach końca świata. A może po prostu próbujemy się z takowym oswoić, póki jeszcze czas? Tak

czy siak, w ostatecznym rozrachunku mamy raczej przechlapane. ■

FALLOUT JEST JEDNĄ Z NIEWIELU GIER, KTÓRA AUTENTYCZNIE ZASŁUGUJE NA TE WSZYSTKIE NAWARSTWIONE LATAMI OCHY, ACHY I STADO MANIAKALNYCH WIELBICIELI GRAJĄCYCH DO DZIŚ



MARTWE PIXELS

Z gierkowymi sztywniakami często tak bywa, że wieści o ich zejściu śmiertelnym dobijają się do mediów miesiącami albo i latami. Producenci i wydawcy nie przepadają za kluciem klientów (tudzież inwestorów) w oczy swoimi porażkami, a co za tym idzie, o zmieceniu danego tytułu z listy wydawniczej dowiadujemy się z wymamrotanej półgębkiem notki prasowej, kiedy już wszyscy zdążyli o grze zapomnieć. Takim przypadkiem zdaje się być właśnie dzisiejszy gość naszego wirtualnego prosekutorium. Niby nikt oficjalnie nie obwieścił, że projekt szlag trafił i kto wie – może jeszcze doczekamy się jego wskrzeszenia. Za bardzo bym na to nie liczył, ale może... Co prawda, byłaby to już prawdopodobnie całkiem inna gra, mająca tyle wspólnego z tą opisywaną dziś, co – nie przymierzając – mający ukazać się w przyszłym roku Duke Nukem Forever z demem zaprezentowanym siedem lat temu. Tym niemniej, może jednak zdarzyć się, że pogłoski o śmierci tego akurat tytułu okażą się mocno przesadzone. W sumie byłoby nawet fajnie, bo zapowiadał się on swego czasu naprawdę nieźle.

W **Cipher Complex**, bo o tej właśnie grze marudzę od niemal tysiąca znaków, gracz miał wcielić się w rolę okazałych rozmiarów noża, do którego na stałe przytwierdzony za pośrednictwem kończyny górnej miał być rączy amerykański komandos. Jasne,

autorzy niby zarzekają się, że to właśnie ów wojak miał być protagonistą, ale po przyjrzeniu się grze szybko staje się jasne, że pierwsze skrzypce grałby właśnie jego oręż.

Scenariusz zapowiadał się raczej pretekstowo, więc dla porządku obrad jedynie telegraficzny skrót: Gdzieś na Syberii jest sobie baza wojskowa. W bazie wojskowej dzieją się rzeczy podejrzane. O rzeczy podejrzane dopytuje się wujek Sam. Wujkowi Samowi Ruscy pokazują gest Kozakiewicza i mówią żeby zajął się stawianiem McDonaldów na Grenlandii, czy innymi ważkimi sprawami polityki zagranicznej. Wujek jest rozczulony i wysyła do bazy desant w formie wspomnianego już bohaterskiego majchra z przyczepionym doń komandosem. Ów dynamiczny duet szybko odkrywa, że w sprawę zamieszani są terroryści i zaczyna się walka o przetrwanie świata Zachodu. Mądrze? Niespecjalnie. Sztampowo? I to jak. Na szczęście, jak już wspominałem, fabuła nie miała być clou programu. Czy rozgrywka wynagrodziłaby braki scenariusza?



Wiele wskazuje, że owszem. Nasz dziarski wojak, niejaki John Sullivan (pseudonim „Cipher”), może i stanowi zaledwie nakładkę do swojego czadowego noża, ale też nie ma z tego powodu – wbrew temu co sugeruje tytuł – kompleksów. Wyszkolony przez najwytrawniejszych morder... To znaczy, specjalistów z amerykańskiego wywiadu, Jan posiadał bowiem umiejętność oszukiwania czasu i błyskawicznej teleportacji. Brzmi skomplikowanie, ale w praktyce wyglądało tyleż prosto, co miódnie. Skryty w cieniu Syfer dostrzega trzech patrolujących okolicę żołdatów. I co teraz? Podkraść się i skrecać karki? Otworzyć ogień? Nieee, to zabawy dla leszczyków. Nasz heros odpala przepastne moce swojego umysłu, skutkiem czego następuje zwolnienie czasu, a przy najbliższym wrogu pojawia się biały kontur sylwetki – po odpaleniu, wojak ekspresowo materializuje się przy przeciwniku i w całkiem spektakularny sposób wbija mu nóż w potylicę. Jednocześnie przy kolejnym wrogu pojawia się następny kontur, spowolnienie, materializacja i już kolejny syn mateczki Rasiji kończy z ostrzem w gardle. I tak dalej,

i tym podobnie. Może i nie brzmi to jakoś super fascynująco, ale w akcji wyglądało całkiem fachowo. Mechanika budzi natychmiastowe skojarzenia z ostatnim Splinter Cellem, tyle że miało być bardziej spektakularnie i z większą dawką teleportacji. Pytanie: Jak dużo do powiedzenia miałby sam gracz, i czy zabawa nie ograniczyłaby się do mechanicznego wciskania dwóch przycisków? Trudno powiedzieć. Może tutaj właśnie należy doszukiwać się powodów zawieszenia prac nad grą. To możliwe, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że oprawie gry niewiele można było zarzucić – ładna, choć bardzo ciemna (niczym wczesne przygody Sama Fishera) grafika, płynna animacja, sugestywny dźwięk (z obowiązkowymi kozackimi tekstami Sullivana i przeciwnikami krzyczącymi naiwnie, że „to przecież tylko jeden koleś”)... Tym niemniej, coś musiało spowodować, że SEGA – planowany wydawca gry – ostatecznie zrezygnowała z wypuszczenia jej na rynek. Do dziś nie znalazł się inny chętny, ale jak już wspominałem – może ktoś się jeszcze skusi. Dlatego wyjątkowo daruję sobie tyleż wyświechtane co kategoryczne RIP, a powiem tylko: Powodzenia. ■

DZIESIEĆ LAT MINĘŁO 11/2000 #26

Listopad 2000. Na okładce dramatyczna scena z bohaterami Ring of Red, nieco zapomnianej strategii turowej z wielkimi robotami w rolach głównych. Dramaturgia nie opada po otwarciu czasopisma – w dziale newsów witają nas pierwsze zdjęcia z planu znajdującego się wówczas w produkcji filmu Tomb Raider. Takie to były czasy, że każdy fakt świadczący o zauważeniu przemysłu gier przez filmowców budził spore emocje, nawet jeśli ostatecznie efekty – łagodnie mówiąc – nie zachwycaly. Poza tym m.in. informacje o premierze PS2 w Ameryce, Oddworld: Munch's Oddyssey jako tytuł na wyłączność dla Xboxa, pierwsze obrazki z krótkometrażowego filmu Biohazard 4D, a także okazała porcja nowinek dla posiadaczy Dreamcasta. Przechodzimy dalej i wpadamy na dział importów, w którym króluje wspomniany już okładkowy Ring of Red od Konami, a tuż za nim kryje się kilkustronicowe sprawozdanie z Tokyo Game Show – nie zabrakło świeżych gier (głównie na PS2 i DC), wielkich robotów, ani roznegliżowanych lolitek. Jak to w Japonii.

Za swego rodzaju temat numeru robi natomiast znajdująca się kilka stron dalej relacja z europejskiej premiery PS2 – graczom długo przyszło czekać na czarną bestyjkę, ale oto i jest, i przydzwigała ze sobą okazałą liczbę gier. Wszystko szczegółowo rozpisane na sześciu stronach. Po garści skwierczących z gorącą nowości pora przenieść wzrok na recenzje. A w tych odnotować można niepokojący brak stuprocentowego hitu, choć znalazło się kilka ze wszech miar porządných tytułów. Choćby taki Fur Fighters na DC, o którym Grabarz pisze: „Miśki koala, oprócz tego, że tak prześlicznie wyglądają, to jeszcze ładnie pachną! Bo liście eukaliptusa, oprócz tego, że generalnie podtruwają misia, to chociaż mają mnóstwo eterycznych olejków. A misiek łapie zapach od nich”. Yyy, a tak poza tym, to gra bardzo mu się podobała. Dalej mamy jeszcze Street Fighter 3: Double Impact na Dreamcasta (Gul: „Zupełnie nie rozumiem dlaczego musieliśmy czekać prawie rok na europejską wersję tej gry”), pierwszoosobowe



Alien Resurrection na PS One (Banan: „Ta gra jest świetna, ale jeżeli nie macie myszy to od razu sobie darujcie” – ach, jak te czasy się zmieniają) tudzież Dino Crisis 2 (Brat: „DC2 jest jak woda ognista. Na początku wchodzi słabo, jednak prawdziwa zabawa zaczyna się potem”). Ma się rozumieć, nie zabrakło także średniaków (Speedball 2100, Duke Nukem: Land of the Babes) oraz stuprocentowych gniotów – z ostatnich można wspomnieć choćby ATV Quad Power Racing (Nolster: „Nikt nie powinien zbliżać się do tego „produktu”. Szkoda nerwów. Już przecierpiałem za was”) tudzież Danger Girl (Banan: „DG jest w prawdziwym niebezpieczeństwie. Niebezpieczeństwie nie kupienia przez graczy”).

W dziale Pocket bliźniaczym grom Pokemon Gold & Silver na GBC udało się „złapać je wszystkie” – wszystkie możliwe punkty w skali ocen (pełna dycha). Natomiast dział Help służy pomocą wszystkim, którym przytrafiło się zaciąć w Driver 2, Dino Crisis 2, Alien Resurrection, Spyro 3 czy najnowszym Duke'u. My jednak jesteśmy twardzi i opisów nie potrzebujemy, więc prześlizgujemy się dalej po dziale Arcadia (wydanie TGS-owe) aż do Gawęd Po Fai. W tym miesiącu wydanie bardziej techniczne niż zwykle – Chmielarz wyjaśnia pojęcie anti-aliasingu i jak się to przekłada na grafikę w grach. „Czymże więc jest anti-aliasing? Wygładzaniem krawędzi. Skąd to się wzięło? Ano stąd, że wyświetlane przez komputer czy konsolę obrazki mają określoną rozdzielczość i trzeba się męczyć z kantami obiektów. Jak się wygląda krawędzie? Przez dodawanie punktów pośrednich między tym a obiektem z kantami”. Porcja poczytnej i pouczającej lektury, jak zawsze. Nie mniej poczytny i pełen walorów okazuje się FAQ, w którym tym razem obrodziło tyleż zabawną co kuriozalną korespondencją. Czego tu nie ma? Na początek wojna konsol przełożona na moralizującą bajkę à la Krasicki („Sega wypuszczając

Dece mówi jakim prawem mam polec, a na to Sony: bo smacznyś, słaby i z mniejszą kasą niż my”), w dalszej kolejności naprawdę niepokojący list od gracza, którego los obdarował nadprogramową liczbą osobowości („No i zaczyna się. Słyszeliście o schizofrenii? Rozszczepieniu osobowości? No właśnie. Cały list pisany jest jednym charakterem pisma, ale w pewnym momencie – tajemniczo wyrasta liczba mnoga. Nagle autor staje się nimi”), do tego jeszcze garść luźnych skojarzeń („FAQ trochę źle mi się kojarzy – z Fuck lub Fuck you”), a wszystko przyprawione szczyptą oryginalnych pytań („Co trzeba zrobić, żeby mieć taką pracę jak wy?”). Na koniec kolejna odsłona konkursu Omega Boost Za Frajer(ów), zbierającego popisy tzw. głównonurtowych dziennikarzy wyżywających się nt. gier. Tym razem zdecydowanie wygrywają „furczące joysticki” Dualshock i znana wszystkim firma „Intendo”. ■

ZAGUBIONE W CZASIE SUNCOM JOY-SENSOR

Historia sterowania w grach zawsze była dość burzliwa. Pomijając już skoki w bok i nieudane eksperymenty w rodzaju Powerglove, także standardy rodziły się nierzadko w bólach.

Nie znaczy to jednak, że producenci sprzętu nie próbowali wprowadzić na rynek swoich autorskich wymysłów. Jednym z takich był Joy-sensor, wyprodukowany przez Suncom.

Ów kontroler do Atari 2600 stanowi typowy przykład niegłupiego pomysłu, tragicznie spartolonego w wykonaniu. Pozornie bowiem idea zastąpienia klasycznej manetki dotykowym krążkiem wydaje się całkiem ciekawa. Niestety, jak wiadomo nie od dziś, diabeł tkwi w szczegółach i jak szybko się okazało, jego szatańska ekscesja musiał mieć z tego urządzenia, czy raczej z używających go graczy, niezły ubaw. Najpierw jednak przyjrzyjmy się konstrukcji uciecho-sensora. Niby prościutka – mamy wspomniany już dotykowy krążek z rozrysowanymi ośmioma kierunkami (jeśli jednak dla kogoś tak ogromna liczba wydaje się przytłaczająca, obok znajduje się przełącznik blokujący ustrojstwo na podstawowych czterech). Oprócz tego na obudowie widnieje też drugie, prostokątne

pole z dwoma strefami nacisku, odpowiadającymi za Fire i Autofire. Ot, i tyle.

Pozornie wszystko gra, ale po wzięciu kontrolera do łapy pojawiają się pierwsze problemy. Przede wszystkim, joy-sensor trzymało się w pionie, przez co używanie go szybko robiło się niewygodne. Co gorsza, krążek kierunkowy nie należał do najczulszych, a do tego spocone od dłuższej gry paluchy ślizgały się po nim w najlepsze. Nawet patrząc na urządzenie, nie można



oprzeć się wrażeniu, że wystarczyłoby zastąpić „pola nacisku” tradycyjnymi przyciskami, a krążek porządnym D-padem, a całość przenieść na bok, i już mielibyśmy doskonałego pada. Cóż, tak to już bywa kiedy autorów ponosi fantazja, która przyćmiewa pragmatyczne podejście do sprawy.

Nic dziwnego, że joy-sensor (reklamowany, nawiasem, jako „symulator joysticka” – cokolwiek miałooby to znaczyć) niespecjalnie przyjął się na rynku, choć warto wspomnieć, że idea znalazła także zastosowanie na innych systemach – na identycznej zasadzie skonstruowany został np. kontroler do konsoli ColecoVision (też beznadziejny, ale to już inna historia). Parę lat później na rynek wparował z impetem NES i nagle wszyscy załapali jak zaprojektować porządną joypada ■

POWROT DO PRZESZŁOŚCI

LITTLE BIG ADVENTURE

Przygodówki z lat dziewięćdziesiątych najczęściej kojarzone są z typowym schematem „point'n'click” – statyczne, dwuwymiarowe tła, nieodzowny kursor i drepczący za nim bohater. A jednak, z czego wielu nie zdaje sobie sprawy, w tym gatunku także trafiali się innowatorzy. Alone in the Dark rozpoczął rewolucję 3D (no, powiedzmy „pół-3D”), którą pociągnął dalej Resident Evil i stworzył nowy podgatunek. Były też gry w rodzaju Mist, w których akcję oglądaliśmy z perspektywy pierwszoosobowej... No i są także przypadki unikalne. Takim właśnie była Little Big Adventure.

Gra stworzona w 1994 roku przez zapomniane francuskie studio Adeline Software była przygodówką, ale nijak nieprzynależącą do swoich braci i siostr z gatunku. Typowe wówczas ręcznie rysowane tła zastąpiono prerenderowanymi lokacjami ukazanymi w udającym trzy wymiary rzucie izometrycznym (czyli, jeśli kto nie pamięta co to za dziw, z góry, ale z ukosa). Postacie natomiast wymodelowano już w pełnym 3D, zaś ich karykaturalnym designem sprytnie zatuszowano ograniczenia w kwestii liczby wielokątów (boleśnie widoczne chociażby we wspomnianym AitD).

W odstawkę poszła mycha, bohaterem gry sterowało się bezpośrednio za pomocą klawiatury, bądź też pada. Dostępne były cztery różne postawy – np. sportowa (do szybkiego biegania i skakania) czy ostrożna (do skradania). Umiejętny dobór postawy do sytuacji był jednym z kluczy do pomyślnego ukończenia gry. Jak widać, rozgrywka w LBA mocno wybiegała w przyszłość, miesząc frywolnie tradycyjne elementy przygodówkowe (rozwiązywanie zagadek, używanie przedmiotów, rozmowy) ze sporą porcją czynności zarezerwowanych wcześniej dla zręcznościówek. Bohater nierzadko musiał zakasać rękawy i własnoręcznie rozprawić się z przeciwnościami losu, tzn. obić głowę nieprzyjawną istotą albo porzucić kulą do celu.

A skoro już o bohaterze mowa, jakimś cudem nadal nie wspominałem o opowiedzianej w grze historii.

Była ona tyleż prosta, co pełna wdzięku – ot, gdzieś tam, w odległej galaktyce jest sobie planeta Twinsun, zamieszkała przez cztery gatunki istot (od humanoidalnych Quetch po



sloniowatych Grobos). Sprawy na Twinsun nie mają się najlepiej, planeta znalazła się pod bezlitosnymi rękami niejakiego Funrocka, który dzięki armii klonów zdołał zaprowadzić swój tyrański porządek. Gracz wcielał się w niepozornego Twinsena, mającego za zadanie zdobyć cztery magiczne przedmioty, uratować swą dziewczynę Zoe i ukrocić plany tyra. Na pozór nie bardziej skomplikowane niż „fabuła” Mario, ale w trakcie gry dane nam było poznać coraz ciekawsze zakątki świata, każdy ze swym unikalnym klimatem i zestawem postaci. Twórcom doskonale udało się nadać grze unikalny, z miejsca rozpoznawalny charakter i specyficzny, bajkowo-surrealistyczny klimat. Jeśli szukać odpowiedników wśród „nowożytnych” gier, chyba tylko Beyond Good & Evil mogło pochwalić się nieco zbliżoną atmosferą. Do tego dodać wypada świetną oprawę graficzną (która postarzała się, ale nie tak znowu tragicznie dzięki specyficznemu wyglądowi) i doskonałą muzykę.

LBA zawiłała na PC i PlayStation, i na obu platformach cieszyła się sporą popularnością. Trzy lata później doczekała się kontynuacji – jeszcze lepszej nie tylko z technicznego punktu widzenia (dodano obszary w pełnych trzech wymiarach). Niestety, „dwójka” ukazała się już wyłącznie na PC i była ostatnim wartym wzmianki projektem studia Adeline. W końcówce XX wieku o firmie ucichło, główną ekipę przejęła ponoć SEGA, a „odświeżone” (czyt. stara nazwa, zupełnie nowi ludzie) studio zaprzęgnięto jeszcze w 2002 roku do produkcji... Moto Racera na GBA. No rewelka, po prostu. Nie zmienia to jednak faktu, że obie części LBA mają zagwarantowane miejsce w sercach miłośników przygodówek i powinny zostać zapamiętane przez wszystkich fanów unikalnych, klimatycznych gier. ■■

RETRO TRIVIA

■ Matt Damon odmówił wzięcia udziału w konsolowej adaptacji przygód Jasona Bourne'a. Powód? Uznał, że gra jest zbyt brutalna. Zabijanie ludzi za pomocą utensyliów biurowych w filmach najwyraźniej mu nie przeszkadzało.

■ W Japonii wydana została specjalna wersja Famicomu (NESa), wyposażona w mikrofon zainstalowany w joypadzie. Za jego pomocą można było zabijać Pols Voice'y w pierwszej Zeldzie krzycząc do kontrolera.

■ W pewnym momencie Resident Evil 4 Leon traci swą skózaną kurtkę. Grając jako Ada, można natknąć się na noszącego ją Ganado.

■ Jednym z bossów usuniętych z pierwszego Manhuntera był psychopata od stóp do głów owinięty workami na śmieci.

■ Animacja śmierci Leona z rąk Ganado z piłą łańcuchową różni się w wersjach japońskiej i zachodniej. W tej pierwszej jest dużo bardziej makabryczna, pomimo że bohater nie traci głowy.

■ Niemcy mogą pochwalić się długą historią cenzurowania gier nawiązujących do drugiej wojny światowej. Dystrybutor Medal of Honor: Frontlines musiał przedrukować okładkę, bo z tyłu pudełka widać było swastykę. Z kolei z intra do pierwszego Red Alert zniknął Hitler.

■ W oryginalnym zamysłu twórców, Okami miało mieć dużo bardziej realistyczną grafikę. Plany te pokrzyżowały ograniczenia techniczne PS2. Ograniczenia tworzą mistrzów.

■ Ograniczona moc PS2 powstrzymała także twórców Shadow of the Colossus przed zaimplementowaniem trybu kooperacji, w którym grupa graczy musiałaby współpracować w celu pokonania kolosów. W sieci można nawet natrafić na filmik koncepcyjny z tej wyciętej części gry.

■ W GTA3 natknąć się można na parodię Tannera – bohatera serii Driver. Jedną z postaci określa go jako „strangely animated” („osobliwie ruchliwego”, ale też „dziwnie animowanego”). To przytyk do kulawej animacji postaci zastosowanej w drugiej części gry. Twórcy Drivera odwiedzili się, umieszczając w swojej grze postać w hawajskiej koszuli z dmuchanymi opaskami do pływania – nawiązanie do nieumiejącego pływać bohatera Vice City.

■ Wrzaski konających wrogów w Golden Axe zostały zsampłowane z pierwszej części Rambo, a także Conana Barbarzyńcy.

■ Z indyjskiej wersji krwawej wyścigówki Carmageddon usunięto kręcące się po trasie krowy.

■ Toshiyuki Takahashi, jeden z pracowników Hudson Soft, wstawił się także jako rekordzista w szybkim nawalaniu w przyciski na padzie. Człowiek-wibrator za młodu potrafił klepać paluchem z prędkością 16 razy na sekundę.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL



+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

> GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę! <

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailiem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydawnictwami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 99 zł

WARIANT 1: KLASYK



+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA



+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompedium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na pocztcie.

Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.

Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Prenumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: <http://neoplus.gameplace.pl>
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

ZAPRASZAMY NA

<http://neogo.pl>

w październiku na **NEOgo**
premierowe materiały z



KILLZONE 3



GRY NA PLAYSTATION MOVE



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



KRY NA KINECT

oraz codzienna porcja nowinek ze
świata konsol, ciekawe dyskusje,
materiały video w HD, relacje z
pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ²

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPI



Witam w kolejnym wydaniu FAQ. W tym miesiącu, jak widać, obrośliśmy już w zimową warstwę sadła, skutkiem czego kącik rozpycha się na trzech stronach. Oby tak dalej, wszak prawdziwe mrozy dopiero przed nami, a chyba nie chcielibyśmy, żeby kącik nam zmarniał i nie doczekał wiosennych roztopów. Zapraszam do lektury! //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Witam. Co sądzicie o Fable III i która część tej serii najbardziej wam się podoba? lokal89

Osobiście – żadna jakoś specjalnie mi nie podeszła, choć „jedynka” miała swój urok. Fable 3... Świetna obsada i niezłe walory produkcyjne – tego nie odmówię. Trochę tylko śmiesz, że Peter chce jeszcze bardziej uprościć i tak już prościutką serię. Jak tak dalej pójdzie, to F5 będzie rozbudowaną wersją Ponga. Recenzję Fable 3 znajdziesz w numerze.

Witam, DrMax! Bardzo mi się podoba SWAT 4, lecz niestety jest tylko na PC, którego nie posiadam. Czy coś Ci wiadomo na temat tego, żeby miało to wyjść kiedykolwiek na PS3 lub Xboksa 360? Z góry dzięki! Pozdrawiam, Maniol

TEN SWAT 4? Pięcioletnia taktyczna strzelanka? Sorry Maniol, raczej się nie zapowiada.

Max, mała wtopa w Twojej odpowiedzi w FAQ. Farmazon „When it's done” jest autorstwa panów ze s.p. 3D Realms. Pozdrawiam, Krill

Taa, nie mam pojęcia skąd mi tam wykwitło „id” (może to sprawa mojego własnego id), nawet z dalszej części wypowiedzi wynika, że chodziło mi o ojców Duke'a. Inna rzecz, że powiedzonko okrzepło w branży i używali go także inni (np. Blizzard). Może i Carmackowi kiedyś się zdarzyło.

Kocham serię Ninja Gaiden i bardzo proszę o odpowiedź. Czy można na dysk Xboksa 360 pobrać obydwa Hurricane Pack do pierwszej części tej gry i korzystać z ich zawartości bez przeszkód?

Możesz na X360 odpalić Ninja Gaiden Black, w skład którego wchodzi oba huragany.

Czy są jakieś wieści dotyczące Soul Calibur 5? W ogóle będą go robić?

Kiedys na pewno. Na razie jednak najwyraźniej skupiają się na Tekken X Street Fighter. Może w przyszłym roku pojawi się jakieś info.

1. Czy w najbliższych miesiącach jest spodziewana obniżka ceny PSP (z napędem UMD)?
2. Warto kupować tę leciwą konsolę skoro na horyzoncie jest 3DS?

1. Jeśli nie przy 3DS, to z okazji premiery PSP2 raczej obowiązkowo. Ale kiedy to będzie – jeno Bóg i zarząd Sony raczą wiedzieć.

2. Zależy czego oczekujesz po handheldzie i na jakich grach najbardziej Ci zależy. Temat rzeka, ale osobiście jeszcze bym się wstrzymał.

Opiszcie 10 najlepszych gier na iPhone!

Jestem za, a nawet przeciw.

Nie mam dostępu do netu. Jak mogę zdobyć Limbo na X360? Help. Pozdrawiam.

Nijak, niestety. Gra dostępna jest wyłącznie w dystrybucji online.

LISTODON: POŻERACZ RUBRYK

Cześć, jak każdy z Was lubię grać i czytać Neo Plus. Piszę ten list gdyż nurtuje mnie kilka tematów związanych z grami video.

► I widać, że nurtuje Cię od dłuższego czasu – że tak się beczelnie wtrączę. Na początek – szacunek za kolosalny list, gdybym miał go puścić w całości, zajęłoby spokojnie ze dwie strony FAQ. Uprzedzam z góry, żebyś się nie zdziwił, że niektóre z Twoich przemyśleń zaginęły w akcji.

Piractwo – temat rzeka. Każdy kto się spodziewa jakiegoś przymusu do grania w gry oryginalne może sobie darować ten punkt. Wielu z nas pójdzie do pracy lub już pracuje. Piractwo jest dokładnie tym jakby Wam, moi drodzy współczelnicy, nie zapłacono za Waszą ciężką pracę. Powiedźcie mi! Jakbyście się poczuli gdybyście przez jakiś czas nad czymś pracowali i tu nagle okazuje się, że wypłata jest niska lub nie ma jej wcale?

► U! U! Ja! Ja wiem! Yyy... Nienajlepiej.

Cóż, wielu z nas przytacza tutaj jakiś techniczny bełkot odnośnie marży, swoich zarobków i tym podobne bzdety. Ja jednak przypomnę, że twórca gier jest takim samym człowiekiem jak my. Również musi jeść, jemu również potrzebny jest prąd, woda, gaz, telewizja, internet. On również ma rodzinę na utrzymaniu i gdy zachoruje, również musi się leczyć. Ogólnie jednak problem ten wcale nie jest rozumiany. Wielu ludziom wydaje się, że ich idole są jakby nie z tej ziemi. Sam pamiętam jak kiedyś w jednej komedii ktoś się chwalił, że widział jakiegoś muzyka w sklepie, który „robił zakupy jak zwykły człowiek”. Niestety kochani, oni też są ludźmi i nie mają jakichś cudownych maszynek do robienia kapiuchy czy żarcia.

► No, ja jednak sądzę, że Cliffy B ma od tego ludzi.

Zresztą sam widzę, że dzisiaj ludzie nie rozumieją problemu piractwa. Przypomina mi się tutaj pewien okres, gdy musiałem wytłumaczyć kolegom z pracy, że nie przegram im niczego, bowiem jest to wbrew moim zasadom. Im to nie pasowało i zaczęli mnie przekonywać do swoich racji. Ktoś powiedział „przecież coś takiego jako dobro kultury musi być rozpowszechniane”. No dobra, ale czy to oznacza, że musi to być robione w sposób taki, że prawdziwy twórca nie dostaje kasy? Ktoś jeszcze inny zapytał „a jak piosenkarka nagrywa swoją płytę, to też jest złe?”.

► Mocnych masz zawodników w robocie, pogratulować.
Cóż, jak sądzę teraz całe grono czytelników

N+ śmieje się na całe gardło. Ale sami widzicie, niektórzy nie potrafią odróżnić nagrywania czegoś własnego od przegrywania czegoś cudzego bez zgody tego kogoś. Pamiętam też jak raz pewna moherowa robiła mi z tego tytułu wyrzuty. Ale ja wolałem zignorować jej pytanie „ja przegrywam od Wioli piosenki i co się dzieje?!!!”. Powiedźcie mi! Czy muszę powtarzać litanię o tym, że twórca też potrzebuje kasy na życie i straty spowodowane przez piractwo ograniczają jego dochody? Myślę, że nie. Ale najbardziej żaloszny był taki jeden kibol, który z nami pracuje. Raz na mnie nakrzyczał, że koledze powiedziałem (w dniu, w którym tego kibola nie było), że słyszałem, że gry oryginalne mają lepszą jakość. No co? Sam zapytał. Gdy powiedziałem mu, że jak dostanę swojego Xboxa 360, to go nie przerobię, bowiem dostanę bana na Xbox Live (a bardzo podobają mi się gry z Xbox Live Arcade i Xbox Indie Games), ten zaczął robić podchody, że kolejna aktualizacja dashboarda tegoż systemu pozwala na korzystanie z wymienionej wyżej usługi nawet spiraconym konsolom. Co o tym sądzicie? Czy to już jest obsesja?

► Coś Ty, to tylko nasza praktyczna natura. Żeby ludziska do wszystkiego podchodzili z tak rzetelną wiedzą i pomysłowością, z jakimi zabierają się za kombinowanie. Wtedy Irlandia chciałaby być „drugą Polską”.

Dziadkowie również mi chcieli pracować. Babcia mówiła, że piraty są tańsze i przez to lepsze. Ale gdy zacząłem tłumaczyć jej, że wolę oryginały, to ona zapytała z takim gniewem „a jak na targu u Ruskich można kupić tańszy pasztet niż w sklepie, to to też kradzież?”. Znowu.... Przecież ten pasztet był produkcji Ruskiego, a nie kogoś, kogo okrada... a zresztą, sami wiecie o co mi chodzi. Gdy w tej dyskusji mówiłem, że nie chcę okradać twórców, bowiem grę jest ciężko zrobić, to moja babcia powiedziała „a pirata też jest ciężko zrobić”... Co o tym sądzicie? Chyba posługiwanie się nagrywką nie jest niewiedzą jakim intelektualnym wyzwaniem? Ale nawet jeśli, to chyba powinniśmy zacząć także szanować przez to bandytów, bowiem napaść na bank i ukraść czyjeś oszczędności życia też nie jest bułką z masłem. Jednak, pomimo iż wszyscy zakumali, że niczego nie przegram i że wolę być tutaj uczciwy, to jednak temat zgasł tylko w moim otoczeniu.

► Temat wałkowany był przez ostatnie... Fiu, fiu, będzie ze dwadzieścia lat. Raz mądrzej, częściej głupiej. Przyznam jednak, że łudziłem się, że tak oszałamiające argumenty mamy już za sobą. Najwyraźniej jednak coś takiego jak „własność intelektualna” to w szerokiej świadomości

społeczeństwa nadal czarna magia. I o ile w przypadku starszych pokoleń jestem w stanie to zrozumieć, o tyle – jak pokazują pozostałe podane przez Ciebie przykłady – na tym problem się nie kończy.

W mojej opinii jedynym sposobem na piractwo nie jest tylko obniżenie cen, wszak póki co ludzie odpowiedzialni za gry nie mogą wyeliminować kosztów takich jak koszty pudełek, płyt itp. Nawet jeśli gry są tanie to i tak nic to nie da, gdyż wielu sępów i tak ściągnie darmowego pirata z sieci – to już cios poniżej pasa jak dla mnie. Wiem, wielu z Was i tak powie, że twórcy chcą zawyżać ceny gier, bo mają taki kaprys, a nie z powodu strat, a mimo to często słyszę słowa takie jak te od pracowników Bandai Namco, że chcą, aby gry były na tyle tanie, żeby każdy mógł w nie zagrać. Moim zdaniem jedynym sposobem na piractwo jest posługiwanie się tą samą metodą, którą chcą się posłużyć autorzy OnLive. Gdyby twórcy zaczęli korzystać z usług takich jak ta, z pewnością piractwo nie stanowiłoby problemu i to nie tylko przez niską cenę (wszak gry bez płyt i pudełek są przez to tańsze), ale również dzięki temu, że gry byłyby dystrybuowane wyłącznie przez specjalne serwery. Z tych serwerów nie ściągamy gier, lecz pozwalają nam one na zabawę poprzez sieć. Z pewnością piraci nie mieliby wtedy dostępu do materiału, który chcieliby skopiować. Jednakowoż uważam, że gdyby któregoś dnia wszystkie konsole skupiły się na takiej metodzie dystrybucji, a wydawcy gier komputerowych stworzyliby więcej konkurencyjnych usług, nie zdziwiłoby mnie gdyby partie typu wspomnianego wyżej Pirate Bay zaczęłyby oskarżać ich twórców o łamanie praw człowieka (w Europie ci ludzie zawsze myślą na odwrót).

► Żdziebko przeceniasz wspomniane koszty tłoczenia, pudełek, itp. Występują oczywiście, ale przy tak wielkich nakładach i w porównaniu do pozostałych składowych całego procesu twórczego wypadają raczej mikroskopijnie. To na prawdę nie jest tak, że rzucenie gry do sklepu kosztuje nieskończoność pierdyliardów, a udostępnianie jej online tyle co rachunek za prąd.

Wspominałem o OnLive, pisaliście już o tym, ale chciałbym wiedzieć, co na ten temat myślicie? Czasami mi się wydaje, że tak będą wyglądać konsole w przyszłości.

► Możesz mieć rację, ale wcale do końca mi się taka wizja nie podoba.

Nie mówię już tu tylko o piractwie, ale gdy słyszę, że nie trzeba będzie już modernizować kompa, że gry będą tanie itp., to wydaje mi się, że Nintendo, Sony i Microsoft powinny poważnie rozważyć ten patent na swoim podwórku. Fajnie by było kiedyś kupić nową konsolę i mieć pewność, że nie będzie już trzeba kupować nigdy więcej kolejnej konsoli kolejnej generacji.

► A skąd wiesz czy będziesz musiał? Już teraz analitycy gdybają, że model rynkowy zmienił się tak drastycznie, a żywotność systemów została na tyle przedłużona, że kolejnej generacji sprzętu może zwyczajnie nie być. Oczywiście nadal będą pojawiać się odświeżone, lekko udoskonalone wersje konsol albo wynalazki oparte na zupełnie nowym patencie (vide 3DS), ale kto wie czy (a jeśli – jak szybko) zobaczymy PS4 i Xboxa 720...

Jednak mam jedno „ale”. Czy w Polsce ma to szansę bytu? Chodzi mi o to, że do takich rzeczy trzeba mieć szerokopasmowe łącze internetowe, a w Polsce to jest tak, że gdzieś tam brakuje jakiegokolwiek dostępu do sieci. Sam mam takie szczęście, że mam chociaż radiówkę, lepsze to niż te karnety na internet, które były reklamowane jeszcze w 2003 i 2004. Kto korzystał ten wie jak uciążliwe może być liczenie, żeby nie przekroczyć limitu czasu narzuconego przez usługę i płacenie karnych odsetek. Jednak i tak zdarzały się przypadki, że ludzie nie mieli jakiegokolwiek dostępu do sieci, co wydaje mi się być czymś chorym jak na XXI wiek. Z poważaniem.

Wild Beast

► Nie chciałbym zburzyć Twojej różanej wizji rzeczywistości, ale wielu ludziom XXI wieku brakuje dużo bardziej podstawowych udogodnień niż dostęp do internetu.

POWRÓT PARSZYWEJ DZIESIĄTKI

Ohaio gozaimasu Max-san.

► Bukkake tatsumaki seppuku saku-saku.

Jak bumerang powraca temat listy dziesięciu jakichś tam gier, która comiesięcznie oblega strony magazynu. Dwa miesiące temu były intra, z brakiem tytułu spod pióra i myszki Square (jeśli FF8 wygląda jak teledysk, to czemu nie FF7 czy FFX, które rozpoczynają historię, nadając odpowiednio niesamowitą imersję lub potężny wybuch wydarzeń na początku gry?).

► Bo najwyraźniej nie uważam ich za równie ciekawe, jak to co znalazło się na liście. Ale też, miej to proszę na uwadze, nie oznacza to, że oprócz tych dziesięciu pozycji cała reszta to już bagno i trzy metry mułu. Broń Boże. Po prostu akurat ta „parszywa dycha” wykazała się czymś, co uznałem za wyjątkowe i godne wzmianki.

OK, ten temat pojawił się kilka razy. Ale miesiąc temu zdarzyła się lista firm z Rockstar na czele. I ponownie powód do dyskusji spory, bo oto ma to być firma rewolucyjna, z każdym tytułem wytyczająca nowe kierunki w (i tu lista). Po skończeniu litanii pozostaje tylko podać tytuły: seria GTA, nowe RDR i... co?

► To mało?

W sieci oglądałem właśnie cudny cykl na kanale Machinimy „All Your History Are Belong To Us” i akurat fragment o Rockstar. No i te inne gry to Oni (tylko konwersja na PS2, oryginał na PC zrobiło Bungie – miel), State of Emergency, Bully, Ping Pong i Manhunt. Wcześniej Pandemonium 2, jeszcze jako BGI. Cóż, te gry są średnie i dobre (kontrowersji nie liczymy, to już GTA bierze pod swe skrzydła), ale czy faktycznie na tyle, by wynieść tę firmę na piedestał? Czy w rozmowach ze znajomymi częściej pada Wolf i Doom czy Bully i Manhunt? Wśród takich serii jak Gran Turismo, StarCraft (yeah, w tym roku IV miejsce na WCG dla Polaka!), Tekken, Final Fantasy, Virtua Fighter, Prince of Persia, Mario, MGS, PES, Resident Evil i dziesiątek innych, nagle winduje się na piedestał Rockstar z GTA i ...

► Zapominasz jednak o paru dodatkowych czynnikach. Po pierwsze, owa nieszczęsna „seria GTA” naprawdę zrewolucjonizowała rynek gier jak mało która

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Siema, co z grą Max Payne 3? Było o niej bardzo głośno, zdaje się, że miała wyjść w tym roku, a tymczasem nie pokazano jej na żadnych targach...

Premiera osunęła się na 2011. Nie zdziwiłbym się, gdyby ten tytuł przeszedł jeszcze gruntowny remanent zanim trafi do sprzedaży.

Po ograniu Gearsów, Halo, Crackdowna i Forzy czuję niedosyt ekskluzywów. Jest jakiś exclusive warty kupienia, który nie wyszedł na PC?

Dobre pytanie. Hmm... Alan Wake? Widzę, że nie ja jeden odczuwam niedobór tytułów na wyłączność dla Kłoca. Ale cóż, zawsze pozostaje Kinect, nie? Nie?

Czy xklocka można podłączyć do monitora?

Jak najbardziej. Nawet do wystuzonego CRT, jeśli bardzo Ci zależy. Kup kabel VGA do Xboxa.

Witam. Czy jest możliwość przeniesienia trofeów z jednej konsoli na drugą i jak to zrobić?

Na inną konsolę – jasne, wystarczy zalogować się na niej na swój profil. Jeśli jednak chcesz założyć nowe id – nie bardzo.

Jak mogliście w numerze 08/2010 w retro dać firmie LucasArts tak mały screenshot i taki krótki opis? Jako fan ich i Was jestem oburzony! Qntos.

Nie, nie. Nie przyjmuję tak mikrych wyrazów oburzenia. Powinna być co najmniej rozprawka na A4. Z inwektywami.

Czy Wy też macie dość narzekania ludzi na nowe DMC? Moim zdaniem zapowiada się bardzo ciekawie.

Coś w tym jest. Inna sprawa, że żaden ze mnie fanboy DMC, więc może nie dociera do mnie groza sytuacji. Jak dla mnie Gok Wan z Jak Wyglądać Dobrze Nago może się sprawdzić w roli pogromcy demonów.

Co do gry z Martwych Pikseli... To też nie jest nowy pomysł. Była przecież gra od Capsule Computers czy innego Konami, w której pomagało się bohaterce, też bodające agentce, gadając do niej.

To żeś mnie zagiął, tej. Na śmierć zapomniałem o tej produkcji. Jak mniemam chodzi o Lifeline od Konami.

Michael Jackson przecież był przechodniem w GTA III!

No przecież.

[tinyurl.com/2fqbqub]

Hehe. Widziałem, fajna sprawa. Chyba każdemu, komu zdarzyło się zadumać nad konceptem Pokemonów, przyszedł kiedyś do głowy taki pomysł.

Żądam odwołania premiery Gran Turismo 5! W styczniu zdaje egzamin poprawkowy. Jak zdam to kończę studia, jak nie to rok w plecy. Zrobicie coś z tym? Pozdrawiam. Śmietan

Rozumiem, że kolejne z rzędu przesunięcie premiery to Twoja sprawa? Luzik, pozwolisz że korespondencję od rozjuszonych fanów GT będę kierował bezpośrednio do Ciebie.

Małe sprostowanie do materiału Xaxiego o Mortal Kombat na temat postaci widocznych w tle na arenie z tronem Shao Khana. To nie Kitana i Sonya są tam uwięzione a Kira (MK Deception) i Tanya (model postaci też z MKD). Pozdro. Jaguar

Tę rundę Kaxi przegrał, ale w następnej założy Wam flawlessa. Toasty!

(można by długo polemizować, ale w mojej skromnej opinii bardziej niż większość podanych przez Ciebie tytułów). Rozumiem też, że tego Mario dorzuciłeś żeby nadać mocy wyliczance, a przecież pisałem, że gigantów pokroju Nintendo nie brałem pod uwagę, bo ich wpływ jest oczywisty i niepodważalny.

Właśnie, doktorze profesorze. Czy przypadkiem Rockstarzy dostali punkty przez... fanbojstwo (straszne słowo)? W sensie pozytywne zakręcenie wokół danej firmy. Bo owszem, można R* umieścić na czele listy, ale biorąc pod uwagę najbardziej rewolucyjną grę (czy coś w podobnym stylu), nie zaś pod wrażeniem ogółu osiągnięć.

► A wiesz, że nie. Gdyby już przypisywać mi fanbojstwo względem jakiejś firmy, to prędzej byłoby to np. Bioware (inna sprawa, że zakochałem się w ich grach, a nie w tysinie Jaya Watamaniuka). Do Rockstar miałem zawsze dosyć luźny stosunek – owszem, lubiłem starsze GTA, ale już np. czwarta część serii mnie uśpiła. Dopiero z RDR wbili się bez pudła w moje gusta. Postanowiłem uhonorować ją pierwszym miejscem m.in. dlatego, że nie było chyba w ostatniej dekadzie drugiej firmy, która dorobiła się tak spektakularnego sukcesu nie żerowaniem na dawnej chwale, tylko ciągłą, ciężką pracą i utrzymywaniem wysokiej jakości swoich produktów. Odwaga w doborze tematyki to też nie w kij pierdział. W skrócie – uwielbiam niektóre serie Capcomu czy Konami, ale uważam, że to właśnie takie firmy jak Rockstar pociągną gry na kolejny poziom jako środek wyrazu.

Czy gdzieś na początku pisma mogłoby się znaleźć coś w stylu „Trailer Miesiąca”. Pisałem już wcześniej o liście Top 10 dla trailerów, ale faktycznie, biorąc pod uwagę wszystkie lata byłoby to zbyt trudne. Niemniej chyba da się w danym miesiącu wybrać ten nowy, najciekawszy filmik promujący grę. W czasie E3 czy TGS oczywiście coś takiego byłoby trudniejsze (wtedy można Top 5), niemniej byłby to chyba ciekawy pomysł, pomagający graczom ogarnąć najciekawszy i najgorętszy filmik. Era informacji (z dnia na dzień coraz bardziej przypominająca to, o czym mowa na samym początku GITS) nie pomaga w połowach wśród zerojedynkowego chaosu. Przydałoby się takie wskazanie.

Cuchulainn

► Pomysł nawet niczego sobie. Kto wie, jeśli znajdzie się miejsce, może skorzystamy.

ŚLISKI PROBLEM DOGŁĘBNIIE TECHNICZNY

Szanowni redaktorzy, piszę do Was powoli, bo nie wiem czy biegle czytacie :)

► Eee, czekaj, zgubiłem się po tym krzaczku w kształcie znaku Supermana.

Nie ukrywam, że pismo poświęcone konsolom przypadło mi do gustu i to bardzo (szacunek dla piszących o grach i w ogóle). A teraz skoro moją wazeliną dolizałem się do szpiku w tyłku i wszedłem tam dość głęboko...

► Powyższy fragment to, moi drodzy czytelnicy, jeden z dowodów, że zazwyczaj dobrze jest przed wystaniem przeczytać, co się napisało, przynajmniej dwa razy. Na głos.

...to mam pytanko. Czy istnieje cień szansy, by od wielkiego dzwonu opisać każdą konsolę tak by ktoś, kto nie może się zdecydować, którą platformę kupić, miał jakieś wsparcie? Takie za i przeciw. Mówię tu oczywiście o stacjonarnych konsolach. Pewnie położyliście się ze śmiechu już któryś raz z kolei, bo prośba idiotyczna, ale może nie wszyscy są tacy „lotni” i nie urodzili się z padem w rękę, a chcą od czasu do czasu obić komuś mordę lub postrzelać tak wirtualnie (bo zmienianie pieluch jest ryzykownym zajęciem i może bawić, ale tylko przez chwilę). Chodzi mi o techniczne rozwiązanie problemu typu: co można na jednej konsoli, czego się nie da na innych, pamiętając, że rynek konsolowy się rozrasta i przybywa coraz więcej graczy, a nie wszyscy kupują konsole „bo kolega mówił, że jest zaje...”. Mam od 3 miechów Xboksa (szkoda, że tak długo zwlekałem, ale odkąd go kupiłem, kupuję też Waszą gazetę) i już kilka lat PS2, a nie do końca łapię się w tych wszystkich „zdrapkach” i innych podobnych wynalazkach, więc jak ktoś przeczytał te wypociny, to może się od czasu do czasu znaleźć jakaś wzmianka na ten temat.

Pozdrawiam, Tamodar

► Zaraz tam „idiotyczny pomysł”. Porównanie X360 i PS3 pod względem potencjału, dostępnych gier i paru innych przyziemnych czynników znalazło się w numerze lutymowym bieżącego roku. Tak więc wszystkich świeżaków zapraszam do działu archiwaliów. Pozdrawiam również.

PRAY CENTRAL

Oglądając z przyjacielem relację z TGSA, na pewnej stacji z niekompetentnymi prowadzącymi, zainspirowani śmiechowością panopka ogrywającego Child of Eden (nie ujmując nic z synestetycznego geniuszu Mizuguchiego), wpadliśmy na pomysł symulatora modlitewnego dla Muzułmanów na Kinect. Na ekranie wyświetla się jakiś meczet, a „gracz” pokłada się przed TV. Można by się rozglądać, dostrzegając innych pokładających (silny aspekt społecznościowy w sieci). Interaktywność polegałaby na losowych dobrych i złych przygodach dla bohatera, który niezmiennie musiałby być wdzięczny i akceptujący. Dołóżmy zestaw pomysłów osiągnięć (np. „Up Against It” – stand up & turn around) i hit na XBLA murowany. Jeśli wyznawcy czują się obrażeni, dla równowagi obrażę lokalnych. Właśnie rzeźbię twarz Eikichiego Onizuki w żółdzącego dildosa, po czym go ukrzyżuję i wręczę dziewczynie. Że nie na temat gier? Ale motyw jak od Sudy 51!

Czytelnik X

► Twój umysł wydaje się tyleż barwnym, co przerażającym miejscem... (Gonzo, to Ty? – gsh)

DOBIJANIE DUBBINGU

Witam drogi Doktorze!

► Witam. Co dolega?

Dzisiaj o czymś, czego nie lubię, nie potrzebuję, nie znoszę, nie przepadam i po prostu – NIE CHCĘ. Pełna polonizacja w grach, zwana także dubbingiem.

► O matko. Znaczący, fajnie że temat pobudził Was do żywiołowej dyskusji, ale chyba na razie urwiemy wątek. Przynajmniej na jakiś czas.

I to, że wmusza się ją nam konsolowcom bez możliwości wyboru. Dlaczego nie można zostawić wersji kinowej? Czemu Polska bierze najczęściej tylko negatywne (dla mnie) pomysły od Francji, Włoch czy ostatnio Niemiec? Tam też wszystko bez wyjątku jest tłumaczone, chociaż do nas zachodni sąsiedzi zwani potocznie szwabami są tutaj najbardziej poszkodowani... Słyszałeś kiedyś jak brzmi romantyczne „I love you” czy inne „Nie zgadzam się!” ze Shreka w wykonaniu niemieckim? „ICH LIEBE DICH”! Nie dość, że brzmi jak jakaś cholerna wylizanka, to w dodatku w wykonaniu prawdziwego Niemca brzmi, jakby chciał zabić adresata tego zdania!

► Ale za to wyobraź sobie Killzone w języku naszych zachodnich sąsiadów. Helghaści muszą mieć z miejsca +10 do onieśmielającej prezencji.

O ile na pecetach da się to ominąć (wybór napisy/lektor lub majsterkowanie w plikach gry) – na konsolach jest niestety gorzej. Ale do rzeczy. „Lokalizację 2.0”. Cel Sony może i jest w porządku, do czasu kiedy mogę wybrać czy chcę wysłuchiwać utalentowanych ludzi w ich ojczystym języku, czy chcę czuć się jak w teatrze (Polska).

► No na tej swobodzie wyboru, zdaje się, polega cały myk.

Nie podoba mi się inwencja Micro\$oftu – taki Fallout 3 czy Mass Effect 2 – polskie głosy najczęściej wybierane są za pomocą wylizanki (raz dwa trzy, głównym złym jesteś ty!), bo chyba nikt normalny ich nie dobiera – i podkładane tak, że od patetyczności wypowiedzianych zdań robi mi się niedobrze.

► Niestety, na prozaiczne DVD dwie wersje językowe zwyczajnie się nie wepchną. Też uważam, że wydawca powinien udostępnić (przynajmniej w ograniczonym nakładzie) także oryginalną wersję – ot, żeby dać klientowi wybór i pokazać, że liczy się z jego

potrzebami. Na szczęście nie trzeba być tytanem intelektu, żeby skombinować sobie oryginał. Dla chcącego itd. A tak na marginesie – Fallout 3 wydała w Polsce Cenega, a Mass Effect 2 – Electronic Arts.

Więcej przykładów? Proszę bardzo: Dragon Age: Origins – katastrofa po całości, jedyne opcje (przynajmniej dla podobnego mi konsolowego gracza), to pełna translacja albo importowanie z Wysp gry w wersji oryginalnej... Za podwójną cenę (przynajmniej w dniu premiery). Jako tako udało się Piotrowi Fronczewskiemu zagrać Stena, ale niewybaczalne było zatrudnienie Jacka Mikołajczaka w aż trzech rolach, mniejszych lub większych. Jest to aktor, którego głos zawsze i wszędzie rozpoznaję. Jego beznamietność może i jest charakterystyczna, pasowałaby bardziej do roli Stena, ale co za dużo, to niezdrowo. Gra on: – Ojca głównego bohatera w przypadku „Początków” miejskiego elfa. – Głównego bohatera, jeśli wybierzesz sobie akurat jego głos, z pięciu czy sześciu dostępnych.

– Postać drugoplanową – Riordana, czyli naszego mentora pod koniec gry. Swoją drogą, naprawdę przypominał mi z wyglądu Beziemniennego z Gothica, chociaż to pewnie auto-sugestia przez głos pana Mikołajczaka, który w Gothicu spisał się nieźle. To zresztą jedna z niewielu słusznych polonizacji. Jeśli startujesz jako miejski elf z głosem (bodażę) „Doświadczonego”, nikomu nie wyda się dziwne, że mówisz głosem ojca, a Riordana, który nawet nie jest elfem, brzmi tak samo jak „Wy”. I podobno jeszcze kilka innych postaci, które gra J.M. w DA:P, ale tego sam nie sprawdziłem, więc póki co pisać nie będę.

► Od razu przypomina mi się oglądana kiedyś u znajomego „wschodnia” wersja Age of Empires, w której w rolę Dziewicy Orleańskiej wcielił się popiskujący falsetem pan. Dlatego mimo wszystko cieszę się, że doczekaliśmy się profesjonalnych – cokolwiek by mówić – polskich (a nie polskawych) wersji językowych gier.

Wróćmy do tematu. Większość aktorów nawet jeśli gra w miarę dobrze, nie może równać się w najmniejszym stopniu z oryginalnymi aktorami. Głosy powinny zostać takie, jakie twórcy wybrali początkowo. Zwłaszcza, że nie oszczędzają na aktorach i nie zatrudniają jednego do kilku (nastu) ról (nawet jeśli nie mieszkamy w Anglii, toteż te głosy nie są aż tak dla nas charakterystyczne jak np. wspomniany wcześniej Piotr Fronczewski).

► „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę!”.

Miel: Taa, a wiesz, że Gene’a z MGS:

Portable Ops i Valdeza z MGS: Peace Walker gra ten sam kolo – Steve Blum? A także bohaterów Bulletstorm, Madworld i jeszcze trzy postacie w... Dragon Age :D

Pół biedy, jeśli aktor jest niezły. Większość z nich grała po prostu... Kijowo. Grając w takiego Dragon Ejdża, kilka razy uśmiech pojawiał się w sytuacjach, w których nie powinien. Np. umierający ojciec głównego bohatera, dowiaduje się właśnie, że... Umiera również jego matka, a on reaguje na to... OBRZYDLIWIE wręcz sztucznie. Automatyczny facepalm. W dodatku, naprawdę często voiceaktorzy są dobierani fatalnie. Oglądacie czasem program Hyper? Albo South Park? Lektorem jest taki sympatyczny człek, któremu przyszło „dać głos” Alistairowi, przyszłemu królowi naszego państewka Ferelden. Naprawdę, nie brzmi on jak król. Chociaż pan aktor robotę całkiem nieźle odwalil.

► Nie powiem, żebym bezkrytycznie podchodził do gry zatrudnianych przy polonizacjach aktorów, ale to temat na szerszą dyskusję o polskiej szkole aktorskiej jako takiej.

No i cholera, naprawdę sporo słów angielskich nauczyłem się właśnie z gier, dzieciakiem będąc. Nie mówię tutaj o growym żargonie i skrótach typu LOL. Naprawdę wiele słów można było się nauczyć poprzez latanie ze słownikiem, wyszukiwanie i sprawdzanie ich, grając w takie Monkey Island.

► Witaj w klubie.

Dodam jeszcze jedno – raz, dla ciekawości sprawdziłem dubbing w Mass Effect. Kolejne fiasko i katastrofa, znowu sparaczone cudowne dzieło BioWare. Jak się twórcy w oryginale napracowali, aby każda rasa miała własny wydźwięk i głos! Przecież Hanarowie, lewitujące tentakle, znaczy się galaretki, miały podźwięk, jakby mówiły przez specjalne syntezatory! To samo Volusy (czy jak tam się nazywały te pokraczne grubaski, nieoddychające w naszej atmosferze). W oryginale każdy miał specyficzny akcent, wydźwięk, echo i tak dalej, a w dubbingu takiego genialnego Garrusa czy Wrexa grał byle Zbyszek spod budki, który łaskawie podszedł pod mikrofon i duka, nie wiadomo czy do siebie czy do kogo. I wcale nie przesadzam. Całą specyficzną mowę ras, w którą twórcy włożyli tyle pracy, nasi translatorzy kompletnie olali i dalej olewają. To właśnie dlatego krew mnie zalała, gdy dowiedziałem się, że Mass Effect 2 ma być również w całości

spolonizowany. Tę grę sprowadziłem z Wysp w języku Shakespeara i jestem bardzo zadowolony. Sprawdziłem u kolegi wersję Polską – oczywiście, znowu pominięto świetne akcenty, a aktorzy brzmią jak w teatrze kukielkowym (np. szkocki jednego z załogantów), bo i jak je przenieść na nasz język? Pozdrawiam, DiegoTan

► Sporo gorzkich słów, nie mówię, że niezadowolony. Tyle tylko, że jak sam zauważyłeś, nie jesteśmy pod tym względem żadnym wyjątkiem – wspomniane przez Ciebie na początku niemieckie, francuskie czy jakiegokolwiek inne wersje językowe wcale niekoniecznie wypadają lepiej od naszych. U źródła problemu mniejszej lub większej sztuczności leży sam fakt ingerencji w oryginalny produkt. Tylko co teraz zrobić z tym fantem? Nie tłumaczyć? Mimo wszystko dla osób nieznających języków obcych (a tu nie ma co specjalnie szpanować, sam znam raptem jeden w porywach do półtora) każda polonizacja to mniejsze zło. I można ubolewać, że przez to dzieciaki nie nauczą się angielskiego, ale cóż... Nic nie poradzimy na to, że ludzie są wygodnicy. Pozdrawiam.

PS. Rozpisałem się troszkę. No, to ja może dostanę czwóreczkę, tak po znajomości?

► Pan da indeks. Co prawda nie wiedziałem, że się znamy, ale cóż... Stary jestem, pamięć już nie ta. Poza tym dzięki za rozległy list, gęsto poprządkany przykładami. To jeden sposób podejścia do tematu. Inny przedstawiam poniżej i uznaję zarazem za ostateczne zamknięcie dyskusji.

KĄCIK PLUSZOWEGO JOYPADA: STOPABOGA I TAJEMNICA INDYJSKICH SKWARKÓW

Dobry i mondry dohonorze.

Dubbing w grach i wszelkich innych dziełach obcojęzycznych, jest jak skwarki ze smalcu na indyjskim curry. To nie uchodzi.

Dobranoc, stopaboga

► Proste i genialne. Dziękuję Ci serdecznie, moja droga.

PS. Kto dubbinguje dubbing? Słownik w internecie się zapętlił, dopóki nie doszedł do linki polsko-hispańskiej :)

► To bydlak...

A Wy nie bądźcie jak słownik w internecie i bez niepotrzebnych zapętleń przysyłajcie kolejne szalone przykłady nieskrępowanej przyziemności racjonalnego myślenia korespondencji. Czy coś w tym stylu, zgubiłem się... Do przeczytania za miesiąc.

Rob & Robby



O PORNO, WIKTORZE I SZKOLE MISTRZOSTWA

Mnie to się nawet podoba, że gry i branża porno są przez wielu wtykane wciąż do jednego pudełka. Choć – trzeba powiedzieć – coraz słabiej się obie branże za rączkę trzymają.

Na przykład profesor Zbigniew Lew Starowicz zauważył, że jeśli telewizja śniadaniowa będzie się rozwijać w takim tempie jak teraz, to za kilka lat będzie na żywo w studiu omawiał budowę żeńskich narządów rodnych z udziałem modelek. Tymczasem jeśli chodzi o gry – owszem, w telewizji śniadaniowej wciąż się pojawiają, a nawet w telewizjach pośniadaniowych. Tyle, że w większości przypadków rozmowy na temat gier są podobne: „jak to jest, że masz coś wspólnego z grami „komputerowymi” i nie umarłeś?”. Taką mamy epokę. Sądzę, że podejście w końcu się przeje, ale kiedy będziemy dziadkami i będziemy wspominać jak rozwijały się poglądy na gry – te kilka lat wspomniane będzie jako okres „gier, czyli dżumy naszych czasów”.

Niestety. Żyjemy w świecie, w którym wiadomym jest, że: najmądrzejsze rzeczy są w książkach, najmądrzejsi ludzie są w telewizji, a wszystkiego można nauczyć się w szkole. Tymczasem większość naukowców żyje dziś i nie zdążyła jeszcze napisać książek, najmądrzejsi pracują, a nie latają po studiach telewizyjnych (tak, wiem – ja akurat latam i tym bardziej podtrzymuję swoją opinię), a szkoła... Szkoła to jest takie miejsce (teraz mnie żywcem obedną ze skóry), które bardzo ciasno określa kto jest zdolny, a kto nie. Zdolny jest każdy, kto nadaje się na profesora uniwersytetu. Lubi siedzieć w książkach, lubi ryc w bibliotekach i wcierać w siebie pożyczkę dokumenty lub tabele. Jego ciało ma służyć mu tylko do transportu głowy z jednego sympozjum na drugie. Zauważcie, że na świecie potrzeba jednak znacznie więcej talentów, żeby ten świat działał. Szkoła nie uczy jak być dobrymi rodzicami. Nie uczy oszczędzania pieniędzy. Nie uczy dogadywania się, nie uczy pracy w grupie. Za to jeśli traficie do szkoły i zapowiadacie się świetnie na kogokolwiek innego niż

profesor uniwersytetu, system Was oceni negatywnie i wypłuje ze swojej drabinki awansu: podstawówka, gimnazjum, liceum, studia, doktorat, profesura, święty.

Czy mówię, żeby się nie uczyć? Nie, ale chcę pokazać, że szkoła dobiera dość selektywnie. Założmy, że jesteście urodzonym gimnastykiem artystycznym. Od dziecka po prostu. Wszystko macie super do gimnastyki: zacięcie, geny, stawy, energię, gotowość do ćwiczeń, roznosi was do ruchu fizycznego od rana do nocy. Moglibyście być mistrzem świata w trzy lata. Niestety. Jak tylko traficie do szkoły i będziecie mieli pecha, wyślą was do lekarza, zdiagnozują ADHD i będą

supernowych rzeczy uczy. Czemu więc nie uczymy się tańca, a uczymy się na pamięć złożeń metali w Szwecji, które każdy może dziś w dowolnym momencie, w 5 sekund wygooglać na smartfonie? W 5 sekund się z googlania tańczyć nie nauczę, a mogę przez to stracić okazję na wyrwanie wymarzonej partnerki.

Po co ja tak się produkuję? Bo granie w gry jest jak taniec. Wciąż nie pasuje do schematu i wciąż w telewizjach pytają o to samo. Bo gry, to nie matematyka, nie fizyka, nie geografia, nie biologia. A to podobno w życiu pomaga. Straszliwie, codziennie. Wiktor, który zassał brąz w światowego Counter Strike'a pytają w studio (też byłem w nim gościem), czy mu nie szkoda czasu? A Wiktor codziennie zajmuje się: motywowaniem ludzi,

kariery i jeszcze zagrali w światowej czołówce. Wiktor tworzy super ekstra produktywny zespół, o jakim każda firma tylko mogłaby pomarzyć. Tworzą razem strategię, rozmawiają indywidualnie i grupowo, planują, kłócą się i dogadują w przyjaźni. Płaczą, ale idą przed siebie. Wiktor umie już to, do czego większość ludzi przez całe życie nie dojdzie. To jest uczciwy, wielki, kolektywny, odważny i zrealizowany cel! Wraca do Polski i go w redakcji pytają, czy nie szkoda mu na to czasu?

Noooo.... Cóż mogę dodać... Wszystko, co nie mieści się w planie lekcji podstawówki to strata czasu. Tylko potem jak człowiek szuka pracy, to go nie pytają o złoza Szwecji, ale



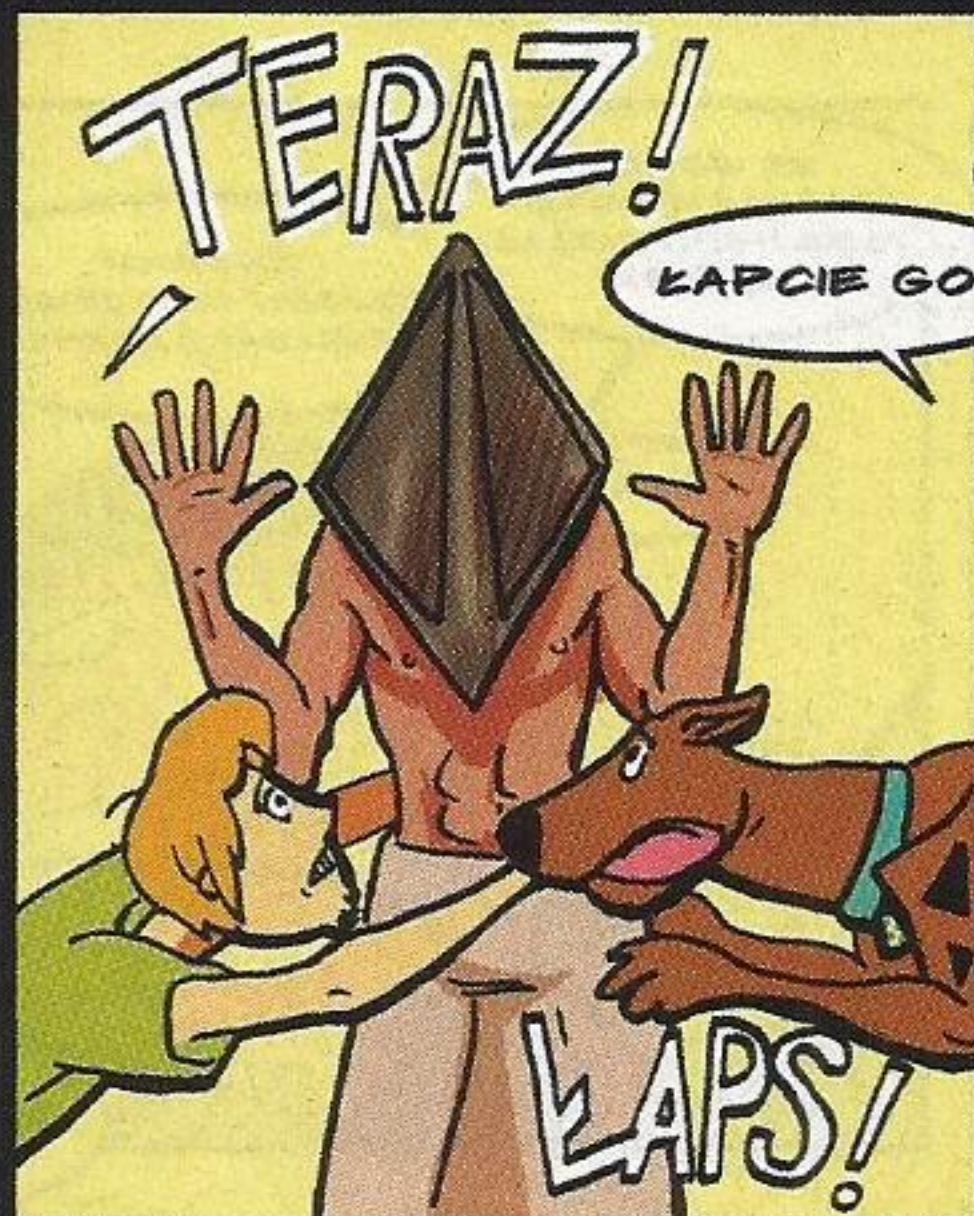
GRANIE W GRY JEST JAK TANIEC. WCIAŻ NIE PASUJE DO SCHEMATU I WCIAŻ W TELEWIZJACH PYTAJĄ O TO SAMO. BO GRY, TO NIE MATEMATYKA, NIE FIZYKA, NIE GEOGRAFIA, NIE BIOLOGIA. A TO PODOBNO W ŻYCIU POMAGA. STRASZLIWIE, CODZIENNIE

wciskali lekarstwa uspokajające dotąd, aż spokojnie usiądziecie w ławce. Kolesie od edukacji z Wielkiej Brytanii zastanawiają się ostatnio nad jeszcze jedną kwestią. Dlaczego w szkole nie uczy się tańca? Przecież tańczą wszyscy, całe życie. Dużo – mało, ale tańczą. To rozwija ciało, rozwija zmysł równowagi, spala kalorie, uczy postępowania z partnerem, rozwija relacje, wrażliwość na muzykę, zapamiętywanie. To nie jest tak, że się tylko tańczy. Tu się człowiek wielu

rozmowami, żeby utrzymać swoją drużynę w kupie, rozmowami ze sponsorami, planuje podróże, planuje sobie czas – bo pogodzić z innymi obowiązkami grę trzeba, uczy się cierpliwości, uczy się dochodzenia do mistrzostwa, dochodzi do mistrzostwa i uczy się jak to jest, gdy człowiek może uczyć się tylko od siebie. Jedzie na drugi koniec świata i pokazuje, że potrafi zorganizować życie pięciu osób tak mistrzowsko, by pogodzili swoje zdrowie, życie i rodziny,

o umiejętności praktyczne. A tego raczej w szkole nie uczą. Więc powiadam Wam na koniec tego męczliwego felietonu. Róbcie: a) to, co lubicie, b) nie robiąc nikomu krzywdy, c) by dojść do mistrzostwa.

Tyłu bezcennych rzeczy można się dowiedzieć, kiedy staje się mistrzem... Za całą resztę zapłacisz kartą. //Grabarz



DOŁĄCZ DO NAJLEPSZYCH

NBA 2K11

FACEBOOK.COM/NBA2K 15.10.10



XBOX 360

XBOX^{*}
LIVE



PlayStation



PlayStation Network



^{*} Usługa Xbox Live[®] dostępna w Polsce pod koniec 2010 r.

According to 2000-2011 erankings.com and NPD data. © 2005-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.

18

www.pegi.info

PlayStation Network

SONY

GOD OF WAR

DUCH SPARTY

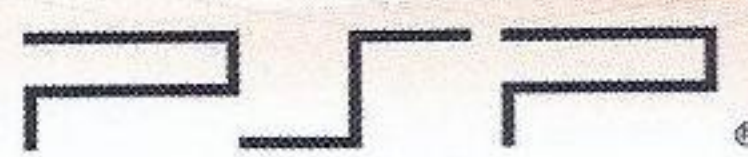
TWOJE TAJEMNICE. TWOJE BITWY. TWOJE ZBAWIENIE.
TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH

POZNAJ MROCZNĄ PRZESZŁOŚĆ SPARTAŃSKIEGO WOJOWNIKA KRATOSA, UDAJ SIĘ NA WOJNĘ
Z BOGAMI I LEGENDARNYMI BESTIAMI STAROŻYTNEJ GRECJI I ODWIEDŹ MITYCZNE
KRAINY W TEJ EPICKIEJ HISTORII CZŁOWIEKA SZUKAJĄCEGO ODKUPIENIA.

GRA TAKŻE DO POBRANIA Z PLAYSTATION STORE.

BOGUSŁAW LINDA POWRACA JAKO KRATOS

GRAW
POLSKIEJ
WERSJI
JĘZYKOWEJ



PlayStation Portable



SONY
make.believe